
SPECIAL: DISNEY'S TOY STORY
APRIL
96
CLUB
Nintendo
Artikel-Nr.: 5009602
Jahrgang 8
Ausgabe 2
April 1996
KIRBY'S BLOCK BALL
First Look
Kirby's
Block Ball:
Arkanoid für Knödel-
Liebhaber
Zoom In
Pinocchio:
Details zum
Abenteuer auf dem
Game Boy
Zoom In
The Adven-
tures of Lolo:
Neues von der Balla-
Balla-Band
Disney Interactive
© Disney
Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
D 31192 F
KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS!

CLUB EDITORIAL

Liebe Leser,
schon vor langer Zeit haben weltberühmte Comicstars ein neues Medium entdeckt, aber in letzter Zeit treiben sie es wirklich bunt. Seit vielen Wochen bestreiten „Die Schlümpfe", „Asterix & Obelix", „Tim und Struppi", „Pinocchio", „Donald Duck" und viele andere die wildesten Abenteuer auf den diversen Nintendo-Systemen. Auch in dieser Ausgabe sind sie wieder zahlreich vertreten. Zu ihnen gesellt sich in dieser Ausgabe ein neuer Held. „Woody", der Star aus Disneys neuen, computeranimierten Spielfilm „Toy Story" präsentiert in dieser Ausgabe erstmals das zum Film gehörige Videospiel. Doch auch einer der klassischen Videospielhelden kugelt diesmal gleich mehrfach durch's Heft. In gleich drei Spielen für Super Nintendo und Game Boy spielt Kirby die rosarote Hauptrolle. Nach einer kreativen Pause präsentieren wir Euch außerdem den allerneuesten Super Mario Comic. Viel Spaß beim Lesen! Euer

Claude Moyse

Hot News

Mitte Mai wird in Los Angeles zum zweiten Mal die Electronic Entertainment Expo (E³) stattfinden. In den riesigen Hallen des L. A. Convention Centers werden vom 16. bis zum 18. Mai über 400 Hersteller aus aller Welt ihre neuesten Video- und Computerspiele vorstellen. Gespannt warten alle auf die Präsentation von Nintendo of America – immerhin soll der Startschuß für die Markteinführung des Ultra 64 in den USA gegeben werden. Wenn der Redaktionsschluß günstig liegt, werden wir in der nächsten Ausgabe darüber berichten.





Toy Story * Das Spiel zum neuen Erfolgsfilm von Walt Disney.

Tim In Tibet * Die gelungene Game Boy-Umsetzung des Comic-Abenteuers.

Kirby's Block Ball * Kirby's neueste Attacke als Superball im Alleway-Stil.

Pinocchio * Als Homevideo ein Hit, als Videospiel nicht weniger erfolgreich.

DKC 2 – Diddy's Kong Quest * Diddy und Dixie Kong auf dem Weg zum Klassiker.

Asterix & Obelix * Schon fast ein Jahr alt, aber längst noch nicht out.

INHALT

2/96

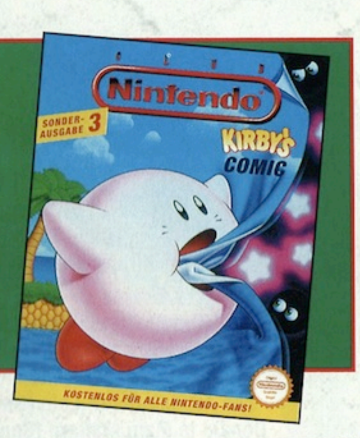
Info Line: 01 30/58 06 (11 – 19 Uhr) · Redaktions-Fax: 0 60 26/9 50-3 10

CLUB NINTENDO

Nintendo Center · Postfach 15 01 · 63760 Großostheim

Neues vom Edelknödel

In wenigen Tagen erscheint der dritte Teil aus der Club Nintendo Comic-Serie. Diesmal geht es um Kirby, der als Privatdetektiv Kirby Ballone den Fall seines Lebens zu lösen hat. Der VTG (Videogame Transformator Generator), eine Erfindung des genialen Wissenschaftlers Dr. Mainhold, transformiert Videospielfiguren in die reale Welt und Menschen in eine Videospielwelt. Dummerweise sind Dr. Mainhold und seine Wundermaschine vor kurzem spurlos verschwunden – seitdem geschehen merkwürdige Dinge. Kirby begibt sich mit seinem Assistenten König Nickerchen auf Spurensuche und landet nach und nach in den Welten, die man aus seinen Spielen kennt. Wenn Ihr Lust habt, Kirby bei seinem Abenteuer zu begleiten, dann holt Euch den Comic, bevor er vergriffen ist. Ihr erhaltet ihn kostenlos überall dort, wo es Nintendo gibt.



Die schnellsten Affen des Dschungels!

Die Resonanz auf unseren „Donkey Kong Country 2" Wettbewerb war mal wieder riesig. Doch noch besser als die Beteiligung waren die Bestzeiten, in denen Ihr durch den Dschungel gerast seid und dennoch die begehrten 102% erreicht habt. Hier die Gewinner und ihre Preise:

1. Preis: Game Boy S.E. (schwarz), Donkey Kong Land und Super Mario World 2 Spieleberater
Sebastian Falkenberg, Dessau (Zeit: 1:59 Std.)

2. Preis: Donkey Kong Land und Super Mario World 2 Spieleberater
Mario Anton, Dessau (Zeit: 2:00 Std.)

3. – 10. Preis: Super Mario World 2 Spieleberater
Daniel Lippert, Bremen (Zeit: 2:02 Std.)
Christian Brocksien, Potsdam (Zeit: 2:05 Std.)
Dirk Häusler, Kleve (Zeit: 2:06 Std.)
D. Gierczak, Offenbach/M. (Zeit: 2:06 Std.)
Ivo Noack, Bautzen (Zeit: 2:19 Std.)
Stefan Gehringer, Karlsfeld (Zeit: 2:21 Std.)
Thomas Radde, Bad Nenndorf (Zeit: 2:22 Std.)
Andreas Böttcher, Friedrichshafen (Zeit: 2:23 Std.)

CLUB NINTENDO SHOP

Wer hätte gedacht, daß die Angebote aus dem Club Nintendo Shop bei Euch so gut ankommen!? Wegen der großen Nachfrage haben wir das Club-Shirt und den Club-Kalender nachgedruckt und hoffen, daß Ihr nun zufrieden seid und eifrig bestellt. Außerdem denken wir darüber nach, wie man den Club Nintendo Shop in Zukunft noch vergrößern könnte.



DM 19,95 (+ DM 3,– Nachnahmegebühr)

Für die Bestellung reicht eine Postkarte mit Eurem Namen, der Lieferanschrift, der gewünschten T-Shirt Größe (M, L, XL), Eurer Mitgliedsnummer und einer Unterschrift Eurer Eltern, falls Ihr unter 18 Jahre alt seid. Die Postkarte schickt Ihr an den Club Nintendo, „Super Mario Art", Postfach 15 01, 63760 Großostheim.

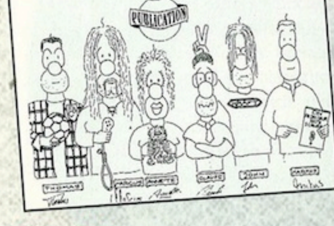
DM 5,– (in Briefmarken)

Schickt Eure Kalenderbestellung in einem Briefumschlag zusammen mit DM 5,– in Briefmarken. Nennt Euren Namen, Eure Mitgliedsnummer und Eure Lieferanschrift und Ihr erhaltet den Kalender wenige Tage später. Der Brief geht an den Club Nintendo, „W.o.N. Kalender 1996", Postfach 15 01, 63760 Großostheim.

Netty & Take That

Seitdem sich die Jungs von Take That vor ein paar Wochen getrennt haben, ist bei uns die Hölle los! Netty „Red.-Ass." Bernert versucht ihre Trauer zu bewältigen, indem sie überall Robbie-Poster aufhängt, den ganzen Tag sämtliche (3 Stück, hahaha) Take That-CD's abspielt und jeden Hauch einer Kritik mit einem heftigen „Nimm das" beantwortet. Helft uns und unseren blauen Flecken – schreibt uns, wie man Netty trösten könnte. Die zehn besten Vorschläge werden mit einem einmaligen Club Nintendo „Best Of" Magazin belohnt. Schreibt eine Postkarte an den Club Nintendo, Stichwort „Nimm das", Postfach 15 01, 63760 Großostheim.



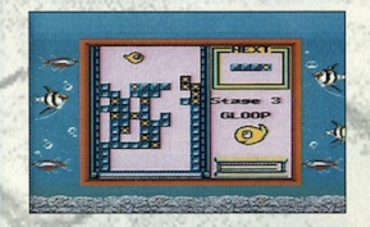


Spitznamen

Endlich haben wir unser Spitznamen-Problem gelöst! Dank der vielen Einsendungen, die uns zum Thema „Doppelter Markus" (siehe Ausgabe 1/96) erreicht haben, können wir nun den morgendlichen Redaktionsappell ohne besondere Vorkommnisse über die Bühne bringen. Von Andreas Rehfeld aus Dobritz stammt die einfachste Lösung: Mähni für Herrn Menold (wegen seiner Mähne) und Pfitzi für Herrn Pfitzner. Auch gut gefallen hat uns der Vorschlag von Stefan Köhler aus Plauen – er schlägt Lätti (kommt von lange Latte) für den neuen Markus vor. Der alte Marcus fand den Namen Mortal Marc am besten. Da uns fast alle Spitznamen sehr gut gefallen haben, erhält jeder, der uns zu diesem Thema geschrieben hat, ein handgezeichnetes und signiertes Redaktions-Autogramm.

Jetzt knallt's!

Nachdem „Tetris 2" bei Euch wie eine Bombe eingeschlagen ist, knallt's jetzt erneut auf Euren Game Boys. „Tetris Blast" ist der neueste kongeniale Tetris Ableger, der einmal mehr beweist, daß die einfachsten Spielprinzipien oft die besten sind. Wie Ihr sehen könnt, verfügt das Spiel auch über einen eindrucksvoll designten Super Game Boy Rahmen, mit dem auch Super Nintendo Besitzer in den Genuß des jüngsten Anschlags auf Eure Geschicklichkeit kommen werden.



Neues vom Edelknödel 2

Nach den Jump'n Run-Hits „Kirby's Adventure" (NES) und „Kirby's Dream Land 1 + 2" (GB) haben sich die HAL-Programmierer ein neues Kirby-Abenteuer für das Super Nintendo Entertainment System erdacht. „Kirby's Adventure Super Deluxe" erscheint demnächst in Japan und hoffentlich noch dieses Jahr auch bei uns. Wie schon in den früheren Spielen kann Kirby durch das Auffressen seiner Gegner deren Spezialfähigkeiten erlernen. Außerdem stehen Kirby neue Freunde zur Seite. Die Vorabversion von Kirbys luxuriösem Super Nintendo-Adventure machte auf uns einen sehr guten Eindruck.







Mailbox

Sascha in der Computerwelt

Hallo Club Nintendo,
mir ist neulich eine abgefahrene Story passiert, die ich Euch gleich aufschreiben mußte: Ich saß gemütlich in meinem Wohnzimmer und zockte „Kirby's Dream Land 2" auf dem Super Game Boy. Doch plötzlich ging der Fernseher aus und die Lampe meines Super Nintendo blinkte. Ein Pfeifton drang in meine Ohren. Doch dann ging der Ton aus. Der Fernseher schaltete sich wieder ein und Kirby stand an der Scheibe. Er rief: „Hilfe Sascha, hilf mir! Nimm meine Hand!" Er streckte seine Hand aus. (Wo hat Kirby denn Hände? Die Red.) Ich nahm sie und zog ihn aus dem Fernseher. So begann die Freundschaft zwischen Kirby und mir. Zuerst war er ein bißchen sauer, daß ich ihn rausgezogen hatte, statt zu ihm zu gehen. Ich erklärte es ihm: „Ich habe Dich erst zu mir geholt, damit Du Dich erholen kannst. Erzähle mir doch erstmal, warum ich Dir helfen soll!" Er antwortete: „Ich wurde von einer Horde Computerviren angegriffen und jetzt habe ich Angst, daß meine Welt, die Computerwelt, zerstört wird." Ich half ihm auf die Beine. (Wo hat Kirby denn Beine? Die Red.) Am nächsten Tag machten wir uns auf die Suche nach dem Eingang der Computerwelt. Ich hatte eine Idee, die auch funktionierte: Ich mußte den Daumen in den Antennenausgang des Super Nintendo halten, in dem das Spiel „Kirbys Dream Land 2" steckte. Dann nahm ich Kirby an der Hand. Er faßte in die Steckdose und so wurde ein Kreislauf hergestellt, der uns direkt in die Computerwelt zog. Ich nahm meine Super-Kanone, schoß sämtliche Viren ab und verabschiedete mich dann von Kirby. Das Super Nintendo blies mich aus dem Spieleschlitz. Seitdem kommt es mir so vor, daß mir Kirby zuwinkert, wenn ich „Kirbys Dream Land 2" spiele.
Sascha Zaubi, Gelsenkirchen

Wir alle sind mächtig stolz auf Dich, Sascha. Schließlich hast Du Kirby und die Computerwelt vor den bösen Viren gerettet. Ohne Deinen tapferen Einsatz hätten wir die vielen tollen Kirby-Spiele, die jetzt und in naher Zukunft auf den Markt kommen, nie spielen können. Da wir aber alle eingefleischte Edelknödel-Fans sind, ernennen wir Dich hiermit zum Nintendo-Ritter ohne Furcht und Tadel.
P.S.: Liebe Kinderlein, Saschas Heldentat ist sicher nicht zur Nachahmung geeignet. Finger weg von der Steckdose!!



Anja Klaucke, Nienberge



Schatrab Ghafoor, Hamburg



Foto des Monats

Nintendo-Fans reisen um die ganze Welt. Dieses Foto schickte uns Fabian Döweling aus Vellert. Es entstand im Oktober auf der holländischen Insel Ameland, wo Fabian zusammen mit seinen Eltern im Urlaub war. Ist doch sehr fortschrittlich von unseren niederländischen Landsleuten, dem NES schon zu Lebzeiten ein Denkmal zu setzen. Es wird höchste Zeit, daß auch in Deutschland die ersten NES-Denkmäler aufgestellt werden. Also gründet Bürgerinitiativen und veranstaltet Demonstrationen!

Piercing-Huber

Hallo Club Nintendo!
Ich lese Euer Heft jetzt schon seit vier Jahren und muß wirklich sagen: Ihr werdet immer besser! Die Seiten sind bunter geworden und die Berichte aktueller (Shoshinkai-Messebericht). Nur ein paar Kleinigkeiten nerven mich echt. In Ausgabe 4/95 habt Ihr mit Eurem Bericht zu „Secret Of Evermore" begonnen, aber das Spiel ist erst Ende Januar 1996 erschienen. Macht Ihr jetzt etwa den gleichen Fehler wie andere Videospiel-Magazine und berichtet über Spiele, die es noch gar nicht gibt? Euren Ultra-64 Bericht fand ich wirklich spitze, nur etwas kurz. Könnt Ihr nicht mehr über diese Supermaschine berichten und vor allem – wann kommt das Ding in Deutschland heraus? Ist „Super Mario 64" wirklich so toll wie alle sagen? Ich würde ja am liebsten ein „Donkey Kong Country"-Spiel auf dem Ultra 64 sehen – wißt Ihr da was? Wird es eigentlich ein Spiel zum Badesalz-Film „Abbuzze" geben (mit Piercing-Huber und so)? Auf dem Redaktionsfoto in Ausgabe 6/95 war direkt in der Leiter so ein süßes Mädchen. Wer ist das, Ihr habt doch gar keine Weibchen in der Redaktion?!
Stefan Kehr, Frankfurt

Na, das sind ja ganz schön viele Fragen, lieber Stefan. Fangen wir mit dem Wichtigsten an. Logisch haben wir ein „Weibchen", wie Du es nennst, in der Redaktion. Annette ist unsere gute Fee und wird von uns allen auf Händen getragen. Leider müssen wir dir auf diesem Wege mitteilen, daß sie vergeben ist. Jetzt zu Deiner Kritik daran, daß wir Spiele wie „Secret Of Evermore" zu früh vorstellen. Das läßt sich manchmal leider nicht vermeiden, da wir unser Heft weit im Voraus planen und der Veröffentlichungstermin von Spielen oft sehr kurzfristig verschoben wird. Andererseits stehen auch viele Freaks darauf, über ein brandneues Spiel, das noch gar nicht auf dem Markt ist, informiert zu werden. Selbstverständlich werden wir unsere Berichterstattung über die Supermaschine Ultra 64 fortsetzen. Wir rechnen damit, daß die abgefahrene Konsole noch in diesem Jahr in Deutschland erscheint. Was „Super Mario 64" betrifft, können wir uns nur auf das Urteil unseres Chefredakteurs verlassen, der das Spiel auf der Shoshinkai-Messe eigenhändig gezockt hat. Claude stammelte nur: „Einmalig, wunderbar, fantastisch..." Übrigens, die Sterne stehen gut, daß unser Kumpel Donkey Kong sein Unwesen auch auf dem Ultra 64 treiben wird. Zuletzt noch ein Wort zu „Abbuzze". Uns hat der Film auch prima gefallen. Vor allem Annette und Marcus waren vom „Piercing-Huber" so begeistert, daß sie gleich ins nächste Piercing-Studio gerannt sind. Wie sie jetzt aussehen, kannst Du Dir ja vorstellen. Auf alle Fälle klappern sie jetzt alle Programmier-Firmen ab, um zu checken, ob es ein „Abbuzze"-Spiel geben wird.

Humor & Esprit

Hallo Club Nintendo-Team,
Euer Heft ist voll cool. Ich finde, daß Ihr das beste Nintendo-Videospiele-Heft auf der ganzen Welt macht. Dies ist mein erster Brief an Euch und ich bin gespannt, ob er vielleicht in der nächsten Club Nintendo-Ausgabe abgedruckt wird. (Die Chancen stehen 1: 1 000 000). Ich merke jedesmal, wenn ich in einer neuen Ausgabe blättere, daß Ihr die Sache mit sehr viel Esprit, Humor und Freude angeht. Ich verschlinge jede Ausgabe so, daß ich sie mir meist doppelt hole. Ich trage sie auch immer mit mir herum, egal ob unterm Arm oder in der Schultasche. Letzteres hat mir schon einige Verwarnungen eingebracht. Es ist zwar schon ein wenig zu spät, aber ich wünsche allen Club Nintendo-Mitgliedern ein „spielgeiles Jahr 1996". Und denkt daran – bleibt immer cool. Euer (wahrscheinlich) treuester Fan
David Albrecht, Weilar/Rhön

Hi David, zuerst einmal vielen Dank für deine Lobeshymne auf unser Heft. Es scheint Dir ja wirklich gut zu gefallen. Wir werden weiter daran arbeiten, das Club-Magazin noch schöner und interessanter zu gestalten. Wie Dir und allen anderen Lesern sicherlich schon aufgefallen ist, haben wir in dieser Ausgabe das Layout der Inhaltsseite und der System Charts-Seiten verändert. Gefällt es Euch? Wir sind wirklich gespannt darauf, Eure Meinung zu hören bzw. zu lesen. Schreibt uns doch einfach einen kurzen Brief oder faxt direkt an die Redaktion. (Unsere Faxnummer findet Ihr im Impressum) Natürlich sind wir auch jederzeit für kreative Kritik oder Verbesserungsvorschläge zu haben.



Katja Münz, Laufach



Kai Krokowski, Herten

Question ? Mark

Euer Heft wird ja immer fetziger. Meine Kumpels und ich rennen alle zwei Monate sofort zum Händler, wenn es endlich da ist. Wieviele Leute arbeiten denn insgesamt am Club Nintendo-Magazin?
Markus Hettler, Kelsterbach

Wenn man alle zusammenzählt, sind es rund vierzig Personen, die am Clubheft mitarbeiten. Redakteure, Schriftsetzer, Drucktechniker, Spieleberater und Kundenbetreuer der verschiedensten Firmen geben ihr Bestes, damit jede neue Ausgabe noch schöner wird als die vorherige.

Sieht es in Großostheim, dem Firmensitz von Nintendo of Europe, eigentlich wirklich so aus wie im Spiel „Secret Of Evermore"?
Stefan Kegel, Darmstadt

Nun Stefan, manchmal fühlen wir uns hier tatsächlich wie im Labor des Professor Seltsam. Allerdings geht es in Großostheim noch ein wenig beschaulicher zu. Wir haben den Namen des Dörfchens nur verwendet, weil der hiesige Bürgermeister jedem Redakteur eine Karibik-Kreuzfahrt mit heißen Bikini-Girls versprochen hat.



Jan-Hendrik Witte, Schiffdorf

Briefe an:
Club Nintendo – Leserbriefe –
Postfach 15 01
63760 Großostheim

Joke Box

Eine ältere Dame steht an der Ampel und bittet einen jungen Mann darum, sie über die Straße zu führen. Nach wenigen Sekunden fragt die Dame: „Warum gehen wir jetzt denn nicht?" Er antwortet: „Es ist noch Rot." Daraufhin die ältere Dame: „Bei Grün kann ich auch selbst über die Straße gehen!"
Markus Maevus, Dortmund

„Herr Ober, was können Sie mir empfehlen?" „Flambiertes Schnitzel, flambierte Bohnen, flambiertes Eis." „Alles flambiert?" – „Die Küche brennt!"
Fabian Westermann, Karlsruhe

Frau Mayer klagt: „Mein Mann ist in letzter Zeit so schrecklich zerstreut. Heute morgen hat er die Kinder geschlagen und die Eier in die Schule gebracht."
Lucien Berger, Kempten



DIE NEUE DIMENSION DER ANIMATION

Wieder einmal setzt Disney Maßstäbe. Mit Toy Story präsentiert der amerikanische Unterhaltungsgigant den ersten komplett computeranimierten Spielfilm der Filmgeschichte. In den USA hat Toy Story bereits Rekordsummen eingespielt und eine wahre Euphorie unter den Besuchern ausgelöst. Dieses Phänomen scheint sich nun auch in Deutschland fortzusetzen, denn auch hier läuft der Film seit dem 21. März in den Kinos.
Falls Ihr den Film schon gesehen habt und ebenfalls begeistert wart, könnt ihr Euch jetzt das Spiel zum Film nach Hause holen und zusammen mit Woody und Buzz das Abenteuer noch einmal erleben. Falls Ihr den Film noch nicht gesehen habt, machen Euch die folgenden Seiten vielleicht neugierig. (mm)

IN DIE UNENDLICHKEIT UND WEITER!

Disney's

TOY STORY

DER ERSTE COMPUTERANIMIERTE FILM DER GESCHICHTE

Vier Jahre hat es gedauert, bis die Zusammenarbeit von Disney und den Computergrafik-Spezialisten der PIXAR Animation Studios Früchte trug. Entstanden ist ein Meilenstein in der Geschichte des Animationsfilms, ein Film, dem durch bahnbrechende Computertechniken keine Grenzen mehr gesetzt sind. Entworfen und inszeniert hat den Film John Lasseter, ein ehemaliger Animationszeichner von Disney, der sich dann als Pionier auf dem Gebiet der Computergrafik den 1986 gegründeten Pixar Studios anschloß.
Mit „Toy Story" präsentiert uns Lasseter den ersten Spielfilm eines exklusiven Drei-Filme-Vertrags zwischen Disney und Pixar. Von der ersten bis zur letzten Minute bekommt der Zuschauer hier einen visuellen Zaubertrick nach dem anderen geboten. Zum Vergleich, in „Jurassic Park", einem Film der ebenfalls mit Computereffekten ausgestattet war, gab es sechs Minuten CGI (Computer Generated Imagery), in „Toy Story" sind es ganze 77 Minuten. Dennoch sollte man hier nicht denken, daß das zeichnerische Talent der Künstler bei der Arbeit am Computer verlorengeht. Computeranimation verbindet vielmehr das Können klassisch geschulter Figuren-Animatoren mit den modernsten „Bleistiften" der Welt. Indem sie den Computer als Arbeitsmedium benutzten, gelang den Filmemachern eine einzigartige dreidimensionale Animation, die in Form, Farbe und Licht eine Tiefe, Schärfe und Leuchtkraft besitzt, wie man sie noch niemals im traditionellen Zeichentrickfilm gesehen hat. Man darf also auf weitere Produktionen dieses Dreamteams gespannt sein.

DAS ABENTEUER ALS SPIEL

Woody, die Cowboy-Puppe, ist die Lieblingsspielfigur des siebenjährigen Andy. Die beiden sind fast unzertrennlich. Dennoch gibt es etwas, das Andy nicht von Woody weiß. Kaum ist der Junge nämlich aus dem Zimmer, erwachen Woody und all die anderen Spielzeuge zum Leben. Sie bewegen sich, reden miteinander und debattieren über die verschiedensten Dinge. So zum Beispiel auch über Andys Geburtstag, der wieder einmal bevorsteht. Das bedeutet natürlich auch neue Geschenke, und neue Geschenke bedeuten, daß einige der Spielsachen in die hinterste Schublade verbannt werden. Woody versucht, seine Artgenossen zu beruhigen und schickt einen Spähtrupp, bestehend aus Plastiksoldaten, aus. Dieser kehrt mit schlechten Neuigkeiten zurück. Andy hat eine neue Actionfigur zum Geburtstag bekommen, den Weltraumhelden Buzz Lightyear. Für Woody, den Anführer der Spielzeuge, bedeutet das, daß er sich gegen einen weiteren Konkurrenten behaupten muß. Doch Buzz scheint ihm in allen Belangen überlegen zu sein. Er verfügt über einen elektronischen Stimmensimulator, Laserlampe, Karatearm und ausklappbare Flügel. Er hält sich für den furchtlosen Verteidiger des Universums, der in Andys Kinderzimmer nur zwischengelandet ist, um schon bald „in die Unendlichkeit und weiter" zu reisen. Kein Wunder, daß dieser Auftritt bei allen von Andys Spielzeugen einen bleibenden Eindruck hinterlassen hat. Sie verehren Buzz und scheinen Woody vollkommen vergessen zu haben. Doch nicht nur seine Artverwandten, auch Andy bevorzugt plötzlich Buzz, den Space Ranger. Das kann sich der verwegene Cowboy natürlich nicht länger bieten lassen. Er faßt einen hinterlistigen Plan, um seinen unangenehmen Widersacher loszuwerden…

TOY STORY – DIE HAUPTDARSTELLER

Nachfolgend stellen wir Euch einige der Charaktere vor, denen Ihr im Film, aber auch im Spiel begegnen werdet. Wie bereits erwähnt, sind Woody, der Cowboy, und Buzz Lightyear, der Space Ranger, die beiden Hauptakteure, die gemeinsam das Abenteuer ihres Lebens bestreiten, wenn auch eher ungewollt. Alles beginnt damit, daß Woody seinen verhaßten Widersacher aus dem Fenster stößt. Als aber auch Woody in der Außenwelt landet, müssen die beiden Konkurrenten ihren Streit begraben und von nun an im Team arbeiten.

Hier seht Ihr sie, die Helden des ersten komplett computeranimierten Films der Geschichte. Laßt Euch von Ihnen entführen in eine Welt, die Ihr noch nie zuvor gesehen habt, in eine Welt, in der nichts unmöglich scheint. Woody, der Cowboy, freut sich jetzt schon auf Eure tatkräftige Unterstützung.

REX

Obwohl sein Äußeres recht furchterregend scheint, ist Rex eines der liebsten Spielzeuge von Andy. Der Saurier könnte nicht einmal einer Fliege etwas zuleide tun. Außerdem arbeitet er gerade an seinem Brüllen, denn schließlich möchte er damit niemandem Angst machen. Rex ist einer der besten Kumpel von Woody und genau deshalb hilft er ihm in einem Level des Spiels aus der Patsche, indem er Woody auf sich reiten läßt.



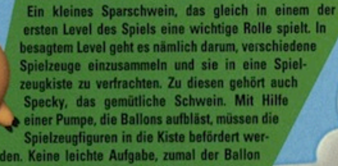
WOODY

Er ist der eigentliche Hauptdarsteller des Films. Bisher war er der unumstrittene Anführer der Spielzeuge aus Andys Kinderzimmer, doch zum siebten Geburtstag hat Andy ein neues Spielzeug bekommen, Buzz Lightyear, den Space Ranger. Seit dieser Zeit herrscht zwischen den beiden Action-Figuren ein harter Konkurrenzkampf, bei dem es darum geht, wer in Zukunft der Anführer der Spielzeuge sein soll. Nachdem es Woody gelingt, Buzz aus dem Fenster zu stoßen, verschärft sich die Situation um so mehr, da die anderen Spielzeuge Woody nicht mehr als ihren Anführer akzeptieren. Was bleibt Woody da anderes übrig, als sich auf die Suche nach Buzz zu machen und ihn zu retten.

CHARLIE NASEWEIS

Wie der Name schon sagt, weiß dieser Typ immer alles besser. Wer auch immer gerade das Sagen hat, wird von ihm schonungslos kritisiert. Doch nicht nur im Nörgeln ist Charlie einzigartig, auch seine verschiedenen Gesichtsausdrücke macht ihm so leicht keiner nach. Laßt Euch einfach überraschen…

SPECKY



Ein kleines Sparschwein, das gleich in einem der ersten Level des Spiels eine wichtige Rolle spielt. In besagtem Level geht es nämlich darum, verschiedene Spielzeuge einzusammeln und sie in eine Spielzeugkiste zu verfrachten. Zu diesen gehört auch Specky, das gemütliche Schwein. Mit Hilfe einer Pumpe, die Ballons aufbläst, müssen die Spielzeugfiguren in die Kiste befördert werden. Keine leichte Aufgabe, zumal der Ballon immer genau dann aufgepumpt werden muß, wenn sich die betreffende Figur darauf befindet.

BUZZ LIGHTYEAR

Das neuste Spielzeug von Andy. Buzz ist eine der modernsten Action-Figuren, die es zur Zeit zu kaufen gibt. Dank seiner Ausstattung, verfügt er über ausklappbare Flügel, eine Laserlampe, eine Karatefunktion und über viele weitere Fähigkeiten, mit denen er die anderen Spielzeuge schnell beeindruckt. Verständlich, daß Woody dadurch etwas vernachlässigt wird. Nicht nur von seinen Artgenossen, sondern auch von Andy, der jetzt viel lieber mit dem Space Ranger Buzz spielt als mit dem antiquierten Cowboy Woody. Noch dazu fühlt sich Buzz noch zu viel größeren Taten berufen. Er träumt von einer Reise in „die Unendlichkeit und weiter" und sieht Andys Kinderzimmer nur als Zwischenstop auf diesem Weg.

DIE GRÜNEN PLASTIKTRUPPEN

Sie stehen unter dem Befehl von Woody – noch. Mit Hilfe der Soldaten gelingt es Woody, herauszufinden, welche neuen Spielzeuge Andy zum Geburtstag bekommt. Im ersten Level des Spiels helfen die Truppen dem Cowboy das Babyfon zu bekommen, um die Abhöraktion durchführen zu können.

SCUD

Nein, dieser freundlich ausschauende Kollege ist beim besten Willen kein Spielzeug, dennoch mag er Spielzeug zum Fressen gern. Scud ist der bösartige Hund von Sid, dem frechen Nachbar von Andy. Das Hündchen bereitet den Spielzeugen schon seit längerer Zeit Alpträume.

TOY STORY – WILLKOMMEN IM LAND DER LEBENDEN SPIELZEUGE



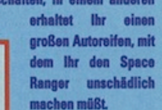
Genauso abwechslungsreich wie der Film, ist auch das ebenfalls von Disney entwickelte Spiel. Bei verschiedenen Aufgaben und in den unmöglichsten Situationen müßt Ihr Eure ganze Geschicklichkeit aufbieten, um das Abenteuer zu meistern. Hierbei orientiert sich der Ablauf des Spiels sehr eng an der filmischen Vorlage. Deshalb ist es auch die erste Aufgabe von Woody, mit Hilfe des Babyfons zu erkunden, welche Geschenke Andy wohl zum Geburtstag bekommt. Hierbei kann er sich voll auf die Unterstützung der Plastiksoldaten verlassen. Sein Beitrag zum Gelingen des Plans ist es, auf das Regal zu klettern und das Babyfon den Soldaten herunterzuwerfen.



Nebenstehend seht Ihr einige der Gegner und Gefahren, die Euch in Andys Spielzimmer und den angrenzenden Welten erwarten. Wie Ihr sicher sehen könnt, müßt Ihr auf alles vorbereitet sein, denn in dieser Welt ist wirklich selbst das Unmöglichste möglich. Seid also auf alles gefaßt, damit Euch nicht plötzlich der Kopf raucht. Das kann nämlich sehr unangenehm sein.



Bevor Ihr Euch mit Buzz, dem Space Ranger anfreundet, vergeht einige Zeit, in der es auch zum Duell zwischen Euch und Buzz kommt. Doch für diese Fälle seid Ihr glücklicherweise mit einigen Hilfsmitteln ausgestattet. In einem der Duelle reicht Euer Lasso aus, um den Widersacher auszuschalten, in einem anderen erhaltet Ihr einen großen Autoreifen, mit dem Ihr den Space Ranger unschädlich machen müßt.













Toy Story ist kein simples Jump'n'-Run-Spiel, es enthält Elemente aus den verschiedensten Spielegenres. So gibt es zum Beispiel in jedem Level neue Aufgaben, die es zu lösen gilt.
In einem Level müßt Ihr Spielzeug einsammeln, in einem anderen mit Rex Euren Verfolgern entkommen und in einem weiteren steuert Ihr ein fernlenkbares Auto durch das Spielzimmer. Neben diesen Aufgaben gibt es noch jede Menge Dinge, die Euch sehr nützlich sein können. Extraleben findet Ihr ebenfalls in den Levels, diese sind allerdings gut versteckt.



Ein Level der besonderen Art erwartet Euch im dritten Abschnitt des Spiels. Hier verschlägt es Euch ins Innere eines Greifarm-Automaten, aus dem man kleine Marsmännchen fischen kann. Die einzige Möglichkeit, wieder aus dem Automaten zu entkommen, besteht darin, vier der Außerirdischen in dem Maschinenlabyrinth zu finden und sie zu einem Ausgangspunkt zu bringen. Klingt einfach, ist es aber nicht, denn die Zeit, um diese Aufgabe zu lösen, ist begrenzt. Für dieses Level haben sich die Disney-Programmierer etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Ihr erlebt das Geschehen nämlich nun aus der Sicht von Woody. Es wird Euch vorkommen, als würdet Ihr selbst durch die Gänge laufen und nach den kleinen grünen Männchen suchen. Ein hervorragender 3-D-Effekt, der bereits in einigen anderen bekannten Spielen wie zum Beispiel „Jurassic Park" verwendet wurde. Habt Ihr es geschafft, die Außerirdischen zu finden, kommt es zum Duell mit der Klaue, denn die hat Buzz erwischt…

VIRTUELLE VIDEOWUNDER…

erwarten Euch auch in der nächsten Ausgabe, wenn wir bei Toy Story ins Detail gehen und Euch die ersten Welten ausführlich vorstellen. Bis dahin habt Ihr Zeit, Euch den fantastischen und in der Filmgeschichte bisher einzigartigen Film im Kino anzuschauen. Viel Spaß!



Tim in Tibet

Nachdem Tim, Hergés weltberühmter Comic-Charakter, bereits auf dem Super Nintendo Entertainment System seine Abenteuer präsentierte, dürfen sich nun alle (Super) Game Boy-Besitzer und Comic-Helden-Freaks auf Tims Abenteuer in Tibet freuen. (jk)

Es geht auch einfach!

Bei „Tim in Tibet" für den Game Boy habt Ihr gleich zu Beginn des Spiels die Möglichkeit, im Optionsmenü den Schwierigkeitsgrad einzustellen. Ihr könnt zwischen „Leicht", „Mittel" oder „Schwer" wählen und habt somit die Qual der Wahl. Anfänger sollten vorzugsweise mit „Leicht" beginnen, da „Tim in Tibet" nicht gerade zu den einfachsten Spielen gehört. Habt Ihr einige Abschnitte absolviert, erhaltet Ihr zur Belohnung ein Paßwort, das Ihr in dem dafür vorgesehenen Menü eingeben könnt, um jederzeit an der Stelle weiterzuspielen, an der Ihr es bekommen habt.



Das Spiel beginnt!

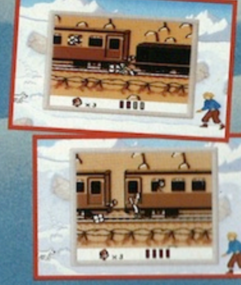


Wie schwer wollt Ihr es haben?


Hier gebt Ihr das Paßwort ein.

Tims Aktionen

„Frieden schaffen – ohne Waffen" ist Tims Motto. Deshalb stehen ihm auch keine besonderen Angriffstaktiken zur Verfügung. Dafür muß er sich allerdings mächtig ins Zeug legen und seine sportliche Natur unter Beweis stellen. Er verfügt über mehrere Bewegungsmöglichkeiten, die ihm in diesem Abenteuer weiterhelfen. Zum Beispiel muß er sich ducken, um Gegenständen auszuweichen, Abgründe überspringen, spurten, Gegenstände aufheben usw. Ihr seht also, daß Tim ständig unter Strom steht und in diesem Spiel kaum zur Ruhe kommt. Je besser Ihr Tims Aktionen beherrscht, desto einfacher werdet Ihr es haben, Euch in den teilweise schwierigen Levels zurechtzufinden. Übung macht halt den Meister!

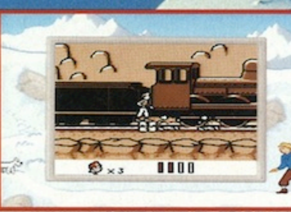

Kein Problem für Tim, diese Kiste aufzuheben.

Tims Erlebnisse am Jangtsekiang

Die Vorgeschichte zum eigentlichen Spiel erfahrt Ihr im ersten Abschnitt. Tim unternahm vor einiger Zeit eine aufregende Reise durch China. Mit dem Zug fuhr er den Jangtsekiang entlang und rettete, während eines unfreiwilligen Aufenthalts, einem jungen Chinesen das Leben. Tschang, so heißt der Junge, fiel in den reißenden Fluß und wäre ertrunken, wenn Tim sich nicht mutig in die Fluten geworfen hätte. Im ersten



Abschnitt könnt Ihr diese Szene nun nachspielen. Nachdem Ihr den Zug mit den wilden Paketewerfern passiert und einige gähnend tiefe Abgründe übersprungen habt, müßt Ihr Euch in das eiskalte Wasser begeben und im van Almsick-Stil dem jungen Tschang hinterherkraulen. Paßt aber auf, daß Ihr nicht von dem Treibgut oder den Baumwurzeln getroffen werdet, da Ihr sonst jede Menge Energie verliert.


Die Lokomotive macht mächtig Dampf.


Beeilt Euch, sonst ertrinkt der kleine Junge.


Geschafft! Ihr habt dem Burschen das Leben gerettet.

2. Abschnitt – Das Hotel

Habt Ihr den ersten Abschnitt gespielt und Tschang das Leben gerettet, geht die Story von Tims Abenteuer in Tibet in einem Hotel weiter. Dort sitzt Tim zusammen mit seinem guten Freund Kapitän Haddock und erzählt ihm von seiner Reise quer durch das atemberaubend schöne China. Haddock staunt nicht schlecht und lauscht gespannt Tims Erzählungen. Kurz danach zieht Tim auf eigene Faust los und inspiziert das Luxushotel.

Wo ist eigentlich Kapitän Haddock?

Drückt das Steuerkreuz nach oben, um die Tür zum Fahrstuhl zu öffnen. Wenn Ihr nun das Steuerkreuz nach oben oder unten drückt, könnt Ihr den Fahrstuhl auf und ab fahren lassen. Im 4. Stockwerk befindet sich auf der rechten Seite ein Fernseher. Tim erfährt hier, daß eine DC 3 über Nepal abgestürzt ist. Jetzt solltet Ihr in das Erdgeschoß fahren. Der Mann an der Rezeption hat einen Brief für Tim erhalten. Er hat den Brief allerdings schon an Kapitän Haddock weitergegeben. Tim sucht alle Stockwerke ab und erhält von verschiedenen Personen Hinweise auf Kapitän Haddocks Aufenthaltsort. Habt Ihr Haddock gefunden, überreicht er Euch den Brief. In dem Schreiben steht, daß Tschang Tim besuchen möchte. Entsetzt stellt Tim fest, daß sich sein junger Freund in der Maschine befand, die über Nepal abgestürzt ist. Erschüttert und hundemüde legt sich Tim hin und träumt von Tschang, der verzweifelt um Hilfe schreit. Am nächsten Morgen ist Tim davon überzeugt, daß Tschang noch am Leben ist. Zusammen mit dem Kapitän fliegt er nach Katmandu.

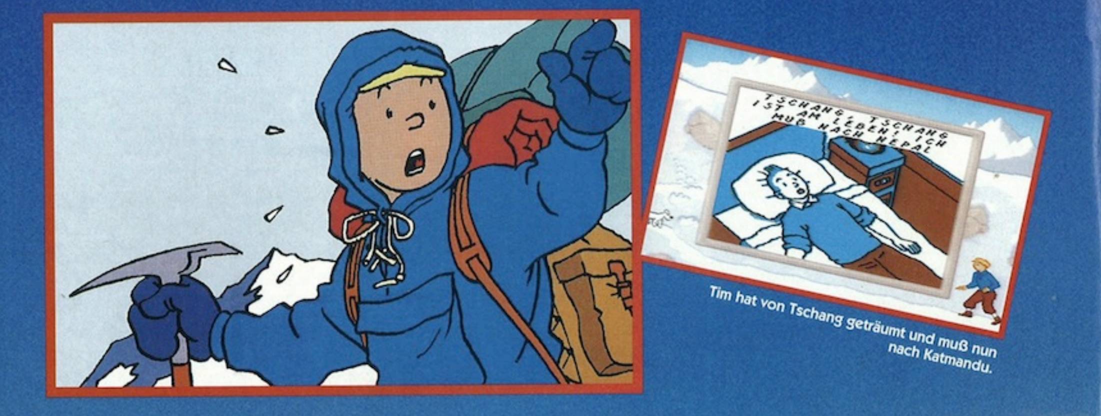

Wer sich rechtzeitig duckt, hat nichts zu befürchten.



Tim schaut sich die Nachrichten an.



Wo ist Haddock abgeblieben?



Tim hat von Tschang geträumt und muß nun nach Katmandu.

3. Abschnitt - Auf dem Markt

Tim und der Kapitän sind in Katmandu angekommen. Der junge Reporter hat die Hoffnung noch nicht aufgegeben, daß sein Freund Tschang den Absturz der DC3 überlebt hat. Auf dem Markt sucht er nun nach Hinweisen, die ihn zu den Verwandten von Tschang führen.

Töpfe, Balken und wilde Hühner

Auf dem Marktplatz findet Tim in der linken unteren Ecke einen alten Töpfer, der sich auf dem Markt sehr gut auskennt und ihm erzählt, daß sein Sohn den Weg zu Tschangs Verwandten kennt. Allerdings ist der Junge zur Zeit nicht auffindbar. Also macht Tim sich auf, um den Sohn des Töpfers zu finden. Der Weg durch den Markt ist mit vielen Gefahren verbunden. Herunterfallende Tontöpfe, die mit voller Wucht auf den Boden oder Tims Kopf knallen, wildgewordene Hühner und unachtsame Typen, die schwere Holzbalken tragen, machen unserem Helden das Leben schwer. Doch das Glück ist dem Tüchtigen hold. Wenn Ihr Euch auf dem Markt genau umschaut, könnt Ihr ein Extraleben und einen wertvollen Energieapfel entdecken. Nachdem Ihr den Sohn des Töpfers gefunden habt, rennt der Bursche wie von der Tarantel gestochen los und fordert Euch auf, ihm zu folgen. Leichter gesagt als getan. Solch ein Tempo kann selbst Tim nicht aufbringen. Auf dem Markt ganz rechts findet Ihr aber die Lösung des Rätsels: Tims Hund. Struppi, der schlaue Kläffer, wird Euch schnurstracks zu dem Jungen (und damit in den nächsten Abschnitt) führen, wenn Ihr ihm den Ball des Jungen zeigt. Der Ball liegt genau an der Stelle, an der Ihr bereits zuvor den Jungen gefunden habt. Dank der Duftspur, die der Hund aufgenommen hat, ist der Weg in den vierten Abschnitt nun frei.



Dieser Mann kann Euch weiterhelfen.



Wer auf dem Markt überall nachschaut, kann ein Extraleben finden.



Endlich habt Ihr Struppi gefunden. Führt ihn zu dem Ball des Jungen.



Vorsicht! Die Hühner auf dem Markt verstehen keinen Spaß.



Wie geht´s weiter?

Um Tschang retten zu können, muß Tim noch jede Menge Abenteuer bestehen. Im nächsten Abschnitt muß er zum Beispiel in das Hochgebirge und sich mit sturen, gefräßigen Yaks herumplagen, die ihm den Weg versperren. Nur wenn er die Tiere mit Gras füttert, werden sie ihm Platz machen. Die Abgründe, die der junge Reporter nur mit Hilfe seiner enormen Sprungkraft bewältigen kann, sind auch nicht von schlechten Eltern. Wehe dem, der nicht schwindelfrei ist und bei solchen Höhen die Nerven verliert. Hier gilt, wie in den nächsten Abschnitten auch, wer fleißig übt, kommt sicher ans Ziel. Also begleitet Tim auch weiterhin geduldig durch alle noch bevorstehenden Gefahren und beeilt Euch, denn Tschang wartet auf Euch und seine Rettung.







Der 4. Abschnitt

Struppi hat Euch in den nächsten Abschnitt geführt. Nun müßt Ihr Euch beeilen. Sobald Ihr diesen Level betreten habt, fängt der Bildschirm automatisch zu scrollen an. Bleibt Ihr stehen, werdet Ihr plattgewalzt. Von oben fallen wieder harte Tontöpfe herunter und riesige Schlammpfützen müssen übersprungen werden. Ihr seht, dieser Abschnitt birgt einige Überraschungen. Laßt Euch aber nicht entmutigen. Nach einigen Versuchen werdet Ihr mit diesem kniffligen Level keine Probleme mehr haben. Außerdem gibt es nach diesem Abschnitt das erste Paßwort.



Jetzt geht's los!

Aufgepaßt, die Kiste steht im Weg.

KIRBY'S BLOCK BALL ™*

Kirby, einer der bekanntesten Nintendo Superstars und knuddeligster Knödel aller Zeiten, macht zur Zeit nicht nur Furore auf dem Super Nintendo Entertainment System, sondern präsentiert sich in bester Laune auch auf dem (Super) Game Boy. Mit dem Spiel „Kirby's Block Ball" will die putzige Bulette beweisen, daß man ihr auch auf dem Gebiet der Geschicklichkeitsspiele nichts vormachen kann. (jk)

DER EINSTIEG

Geht einfach zu einem der Speicherstände, drückt den A-Knopf und los geht's. Nach jeder Welt werden Eure Erfolge abgespeichert.

Die Speicherplätze



Ihr habt die Wahl zwischen drei verschiedenen Speicherplätzen, auf denen Ihr Eure Spiele festhalten könnt. Spielen zum Beispiel mehrere Personen mit dem selben Game Boy Modul, kann jeder auf einem anderen Speicherplatz abspeichern.

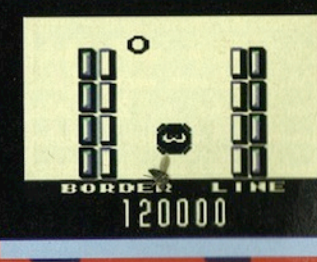
So wird's gemacht!

Um den allerletzten Level betreten zu können, müßt Ihr in allen Welten die Flagge hissen. Das geht allerdings nur, wenn Ihr es schafft, die Punktzahl (Border Line) zu überbieten, die Euch am Anfang einer Welt angezeigt wird. Gelingt es Euch, wird ein Fähnchen gehißt.

Noch nicht | OK. | Geschafft







Die Karte

An der Karte könnt Ihr erkennen, wie weit Ihr bereits gekommen seid. Der äußere Kreis stellt die einzelnen Welten dar und der innere die Bonusrunden. Habt Ihr einen Warp-Stern erwischt, transportiert er Euch in den inneren Kreis. Dort könnt Ihr Bonusrunden auswählen.



COOLE KIRBYS!

Natürlich verfügt Kirby über einige Aktionen, die ihm bei diesem Spiel weiterhelfen. Lest und staunt.

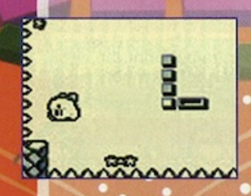
Super Kirby

Wenn Ihr genau in dem Augenblick auf den A-Knopf drückt, in dem der Ball auf den Schläger prallt, wird das runde Ding in Kirby verwandelt. Nun könnt Ihr die dunklen Power-Blöcke mit einem einzigen Schlag vernichten. Vorher habt Ihr zwei Treffer benötigt.



Power-Block | Heller Block

Dornen

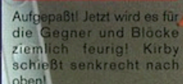


Im Normalfall bedeuten die Dornen bei Berührung den sofortigen Verlust eines Kirby-Lebens. Befindet sich Euer Ball aber im Super Kirby-Zustand, prallt er unbeschadet von den Dornen ab.

Fähigkeiten

Habt Ihr einen der unten dargestellten Gegner getroffen, könnt Ihr dessen Fähigkeiten annehmen. Am linken oberen Bildschirmrand könnt Ihr erkennen, welche Fähigkeit Ihr zur Verfügung habt. Mit dem B-Knopf könnt Ihr sie dann einsetzen.

ELEKTRO



TREFFER

Diese Fähigkeit verwandelt Kirby in einen Elektroschocker. In normaler Flugbahn räumt er die Steine aus dem Weg.

FEUER



TREFFER

Aufgepaßt! Jetzt wird es für die Gegner und Blöcke ziemlich feurig! Kirby schießt senkrecht nach oben!

IGEL





TREFFER

Diese Verwandlung ermöglicht es Kirby, am Schläger haften zu bleiben.

STEIN



TREFFER

Auch diesen massigen Brocken kann niemand aufhalten. Auf Knopfdruck fällt der Ball senkrecht nach unten.

DIE WELTEN

Jede einzelne Welt besteht aus fünf Abschnitten. Jeweils drei Block-Level, ein Sternenblock-Level und ein Boss-Level erwarten Euch.

BLOCK-LEVEL | STERNENBLOCK-LEVEL



BOSS-LEVEL



BLOCKSALAT!

Das Hauptziel bei diesem Spiel ist es, alle Blöcke aus dem Weg zu räumen. Einige der Blöcke werden Euch auch nützlich sein.



Sternblöcke

Versucht, alle Sternblöcke zu erwischen. Je mehr Ihr erhalten habt, desto mehr Blöcke werden Euch beim Endgegner vor den Stacheln schützen.



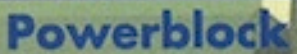


Bonusblock

Erwischt Ihr diesen Block, müßt Ihr in der vorgegebenen Zeit alle Blöcke erwischen. Das gibt tolle Extrapunkte.

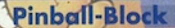
Weiche Blöcke

Habt Ihr den oben beschriebenen Bonusblock erwischt, verwandeln sich alle Blöcke in Weichlinge und lassen sich mit einem Treffer erledigen.



Punkte-Block

Dieser Block birgt jede Menge Punkte. Bei jedem Treffer erhöht sich die Punktzahl, die Ihr erhaltet.



Powerblock

Diesen hartnäckigen Block könnt Ihr nur als Super Kirby zerstören.

Pinball-Block

Falls es Euch nicht schnell genug geht, dann trefft doch mal diesen Block.

Harter Block

Diesen Block könnt Ihr nur vernichten, wenn Ihr über eine von Kirbys Spezialfähigkeiten verfügt.

Warp-Stern

Freut Euch, wenn Ihr diesen Stern getroffen habt. Die Schnuckel-Frikadelle wird sofort in die Bonusrunde gewarpt.

DINGELCHEN!

Wenn Ihr einen der Gegner trefft, könnt Ihr Gegenstände finden, die manchmal von Nutzen sind.



Apfel

Der Apfel bringt 1000 Punkte.



Kuchen

Diese Leckerei bringt 2000 Punkte.



Wechsel

Aufgepaßt vor diesem geheimnisvollen Item!



Doppel

Dieses Symbol verdoppelt Euren Ball.



Lutscher

Der Lutscher schenkt Euch 1500 Punkte.



Bombe

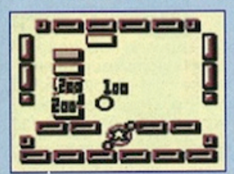
Die Bombe beseitigt hinderliche Steine.

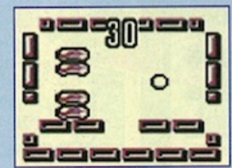
Flip

Dieser Gegenstand verwandelt die Blöcke.

Runden Bonus

Diese Spezialrunde innerhalb eines Levels wurde bereits kurz angesprochen. Wenn Ihr den Bonus-Block getroffen habt, verwandeln sich alle noch bestehenden Blöcke in Softies. Nun müßt Ihr versuchen, die Blöcke in der vorgegebenen Zeit abzuräumen. Holt Euch hierbei Extraleben!





HIGHSCORE

Jede Welt verfügt über eine eigene Rangliste. Ist es Euch gelungen, eine hohe Punktzahl zu erreichen, dürft Ihr Euch in die Liste der Besten eintragen.

HI-SCORE RANKING
1. OGA 147530
2. C.N 136970
3. NINTENDO 129490
4. K.O 125000
YOU MADE HI-SCORE!

BONUS-SPIELE

Habt Ihr den Warp-Stern erwischt, werdet Ihr zu den Bonusrunden gebracht. Dort könnt Ihr Euch einige Extraleben verdienen.



Up Down

In dieser Bonusrunde müßt Ihr Kirby (bzw. den Ball) so geschickt lenken, daß Ihr es schafft, auf allen Blöcken das gleiche Symbol zum Vorschein zu bringen. Bei vier übereinstimmenden Bildern, erhaltet Ihr bis zu drei Extraleben, die Euch sicher weiterhelfen werden.



Up Cloud

Auch in dieser Runde müßt Ihr Kirby wieder einsetzen. Sobald der Ball eine der drei Wolken von unten trifft, schwuppst sie einen Schritt weiter hinauf. Ist sie ganz oben angekommen, winken Extraleben.

STAR CATCHER

Keine Panik, Ihr braucht hier nicht in den Ring zu steigen und mit irgendwelchen Typen eine Runde Freistil-Wrestling einlegen. Ihr müßt lediglich die Sterne einsammeln. Erwischt Ihr eine Bombe, wird die Bonusrunde abgebrochen und Ihr geht leer aus.



Air Hockey

Bei diesem Spiel könnt Ihr versuchen, die Bälle in das gegnerische Tor zu befördern. Drei Bälle stehen zu Verfügung. Je mehr Bälle Ihr ins Tor geschossen habt, desto höher ist die Zahl der Extraleben, die Ihr erhalten werdet. Achtet dabei jedoch auch auf den Gegner.

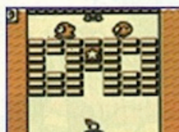


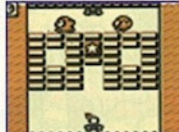
WELT 1

In der ersten Welt geht es noch relativ ruhig und einfach zu. Ihr habt hier also die einmalige Möglichkeit, in aller Ruhe alles auszuprobieren. Dennoch solltet Ihr nicht zu locker an die Sache herangehen und für die späteren Welten ernsthaft trainieren.

1-1

In der ersten Runde könnt Ihr trainieren.





1-2

Im zweiten Level erwartet Euch ein Warp-Stern.

1-3

Versucht, in der Bonuszeit alles abzuräumen.



1-4

Denkt daran, möglichst alle Sternblöcke einzusammeln.

1-5

Der Endgegner ist ein großer Pilzkopf, der Euren Ball zu schlucken versucht und sich nach einigen Treffern in einen Geist verwandelt.



MARIO IN
MARIOZILLA
ES IST OSTERN. MARIO UND SEINE FREUNDE SIND IM GARTEN SEINES HAUSES GERADE DAMIT BESCHÄFTIGT, DICKE OSTEREIER ZU SUCHEN. STOLZ PRÄSENTIERT UNS MARIO SEINEN GRÖSSTEN FUND. DOCH WÄHREND ALLE BESCHWINGT UND FRÖHLICH DURCH DIE GEGEND HÜPFEN, BRAUT SICH ÜBER IHNEN BÖSES UNHEIL ZUSAMMEN....
AUF SIE MIT GEBRÜLL! JETZT IST SCHLUSS MIT LUSTIG!
OH NEIN! ES IST KAMEK!
HÄ?
MARIO, DIE STUNDE DER RACHE IST GEKOMMEN....
...SCHRUMPFEN SOLLST DU, SCHRUMPFEN! ZAPP-ZARAPP!
ZAPP-ZARAPP???
ENDLICH IST ES VOLLBRACHT!
SCHAUT HIN! GLEICH WIRD ER SO KLEIN SEIN WIE EIN HASENKÖTTEL.
HURRA!
NANU?
GROOVY!
OH NEIN, ER WÄCHST UND WÄCHST!
IST MARIO JETZT BÖSE?
KEINE ANGST FREUNDE! ICH BIN ES DOCH, DER MARIO.
HILFEEE!
WARUM LAUFEN DENN ALLE WEG? HABE ICH ETWA SCHWEISSFÜSSE?
ICH WERDE TOADIE UM RAT FRAGEN!
HI TOADIE! WIE GEHT'S?
KREISCH!!!

TOADIE RÄT MARIO, DR. LIGHT AUFZUSUCHEN, DENN ER WEISS IMMER EINE LÖSUNG. LEIDER KANN MARIO DABEI DEN EINEN ODER ANDEREN FEHLTRITT NICHT VERMEIDEN. NEW YORK LIEGT IN SCHUTT UND ASCHE...

UPS, IST DAS ENG HIER.

WER IST DER KERL IN DER LATZHOSE?

ENDLICH HAT MARIO SEIN ZIEL, DAS EMPIRE STATE BUILDING, ERREICHT. DUMMERWEISE WOHNT DR. LIGHT GANZ OBEN...

HO HO HO UND HALLO, DR. LIGHT!

WIR SOLLTEN MAL OBEN NACH IHM SCHAUEN!

ICH FÜRCHTE ABER, WIR PASSEN NICHT IN DEN AUFZUG!

MACHT NICHTS!

ZUR RECHTEN SEHEN SIE... ÄH... KING KONG!

IN JAPAN WERDEN SIE STAUNEN, WENN WIR IHNEN DIE FOTOS ZEIGEN!

WOW!

COOL!

BOA EH!

HATSCHI!

HUPS!

GESUNDHEIT!

DA IST DR. LIGHT!

HALLO DOC!

AUA!

M-MM-MA-MARIO?! WAS IST PASSIERT?

DAS WAR KAMEK! WAS SOLL ICH TUN?

DU MUSST NACH KAMEK SUCHEN, NUR ER KANN DICH WIEDER KLEIN MACHEN!

ICH HABE EINE TOLLE TARNKAPPE FÜR DICH. SIE WIRD DICH UNSICHTBAR MACHEN, NAJA FAST...

MIT EINER PAPIERTÜTE GETARNT, MACHT SICH MARIO AUF DEN WEG ZU KAMEK. SEINE FREUNDE DRÜCKEN IHM DIE DAUMEN.

WIR DRÜCKEN DIR DIE DAUMEN!

DIE TÜTE STEHT IHM GAR NICHT SO SCHLECHT.

NACH EINEM LANGEN UND BESCHWERLICHEN WEG ERREICHT MARIO DIE FESTUNG KAMEKS. AUCH ER HAT SICH INZWISCHEN GROSSGEZAUBERT.

NACH LANGEM UND BESCHWERLICHEM WEG HAST DU MEINE FESTUNG ERREICHT. DOCH AUCH ICH HABE MICH INZWISCHEN GROSSGEZAUBERT.

MACHT IHN FERTIG!

ICH WERDE ANGEGRIFFEN!

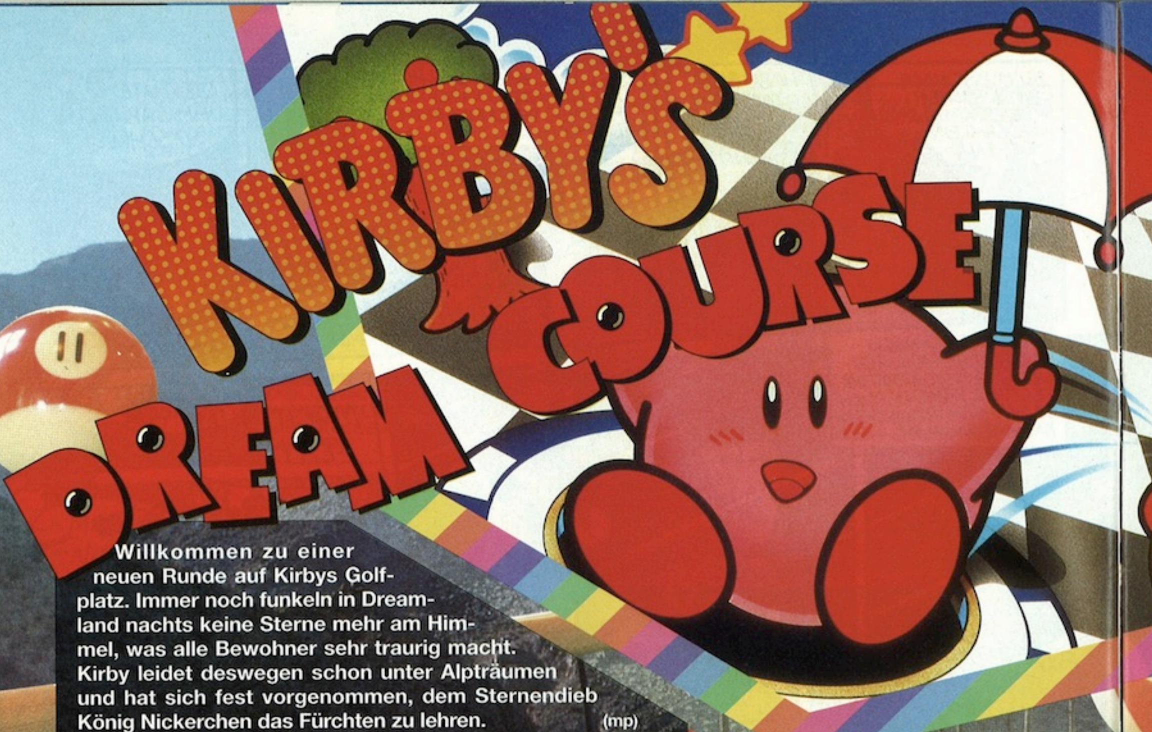
LÄSTIGE MÜCKEN!

ICH GLAUBE, WIR STÜRZEN AB!

JETZT REICHT'S MIR ABER! DU HUBER!

EIN WILDER KAMPF ENTBRENNT. WIRD MARIO SIEGEN? ODER BEHÄLT KAMEK DIE OBERHAND? WARUM IST DER ZAUBERBESEN ZERBROCHEN? WIRD ER MARIO ZURÜCKVERWANDELN? ODER MUSS ER FÜR IMMER GROSS BLEIBEN?

FORTSETZUNG FOLGT!!



Kirby's Dream Course

Willkommen zu einer neuen Runde auf Kirbys Golfplatz. Immer noch funkeln in Dreamland nachts keine Sterne mehr am Himmel, was alle Bewohner sehr traurig macht. Kirby leidet deswegen schon unter Alpträumen und hat sich fest vorgenommen, dem Sternendieb König Nickerchen das Fürchten zu lehren. (mp)



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DAS GROSSE TURNIER GEHT WEITER

Nachdem wir Euch im letzten Heft die ersten beiden Kurse vorgestellt haben, wollen wir diesmal gemeinsam einen Blick auf den dritten und vierten Kurs werfen. Soviel sei an dieser Stelle schon verraten: Jedes einzelne Loch hat seine besonderen Überraschungen parat und wird Euch sicher anfangs etwas Kopfzerbrechen bereiten. Doch mit der nötigen Übung seid Ihr bald echte Dream Course-Spezialisten.

Kirby-Power für 1 oder 2 Spieler

Kirby's Dream Course ist ein Spiel, das sowohl Golf- als auch Billardspezialisten begeistern wird. Gefragt ist eine ausgereifte Schußtechnik und äußerste Präzision. Am Anfang geht sicher noch der ein oder andere Ball daneben, doch wenn Ihr den Bogen erst mal raus habt, werdet Ihr einen Heidenspaß haben. Dann könnt Ihr Eure Fähigkeiten auf acht verschiedenen, immer anspruchsvolleren Kursen unter Beweis stellen. Wer locht zuerst ein und wer ergattert das beste Handicap?



Seid Ihr kreativ? Ihr könnt Euer eigenes Logo gestalten und dabei Eurer Fantasie freien Lauf lassen.



1-SPIELER-MODUS

Im 1-Spieler-Modus könnt Ihr Eure Plazierung in der Ranking-Tabelle verbessern. Es gibt Bronze-, Silber- und Goldmedaillen zu gewinnen. Euer Ziel wird es sein, auf acht Kursen die Goldmedaille einzuheimsen.

2-SPIELER-MODUS

Die Spannung steigt! Im direkten Duell treten der gelbe und der rosa Kirby gegeneinander an. Wichtig ist, daß möglichst viele Sterne durch Berührung die Farbe Eures Kirbys annehmen.



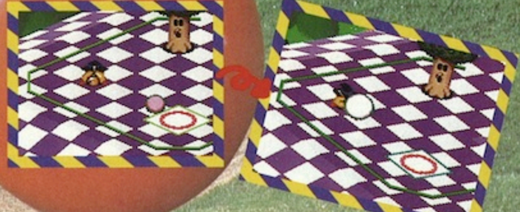


Die Schußtechnik

Über Sieg und Niederlage entscheidet allein die richtige Schußtechnik, die wir in der letzten Ausgabe des Clubmagazins ja schon eingehend beschrieben haben. Macht Euch mit dem Power-Meter und dem Zielkreuz vertraut. Schließlich ist es mehr als ärgerlich, wenn man beispielsweise direkt vor dem Loch noch den einen oder anderen Schlag verschenkt, weil man entweder zu leicht oder zu fest geschlagen hat. Übung macht den Meister!

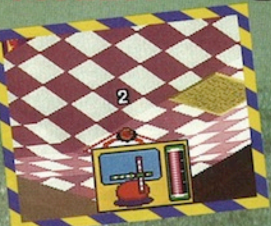
Ein Tip am Rande

Der A-Knopf Eures Controllers hat bei Kirby's Dream Course eine besondere Funktion. Mit ihm könnt Ihr die Flug- bzw. Rolldauer Eures Balles noch ein wenig verlängern. Drückt den A-Knopf, wenn Euer Schlag ein wenig zu kurz geraten ist oder ein Gegner im Weg steht.

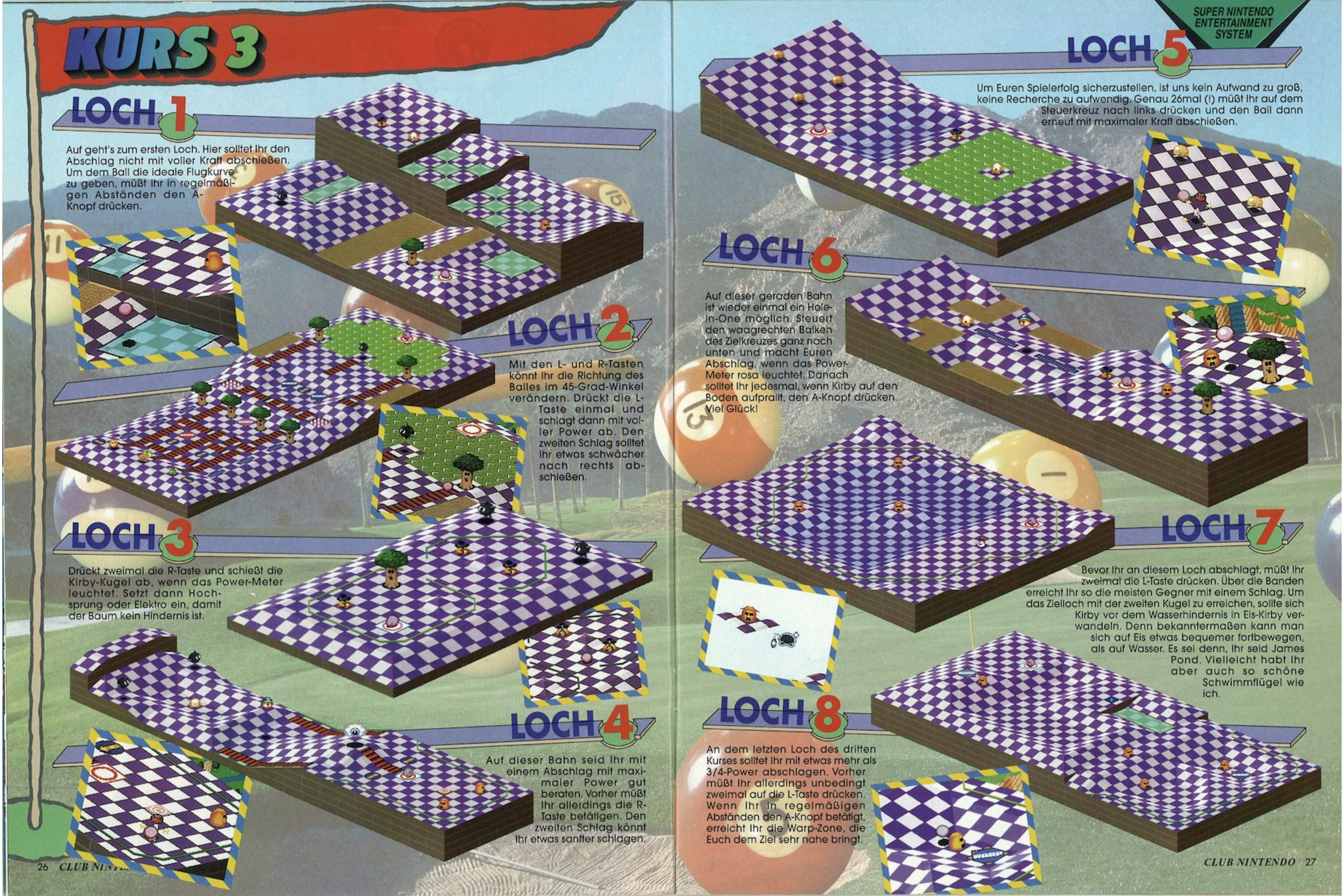


Volle Kraft voraus!

Wenn Ihr das Power-Meter genau studiert und den Ball zum richtigen Zeitpunkt abschießt, könnt Ihr einen Superschlag durchführen. Feuert die Kugel ab, wenn die Anzeige des Power-Meters am höchsten Punkt angekommen ist und rosafarben leuchtet. Eure Kirby-Kugel wird dann mit maximaler Power losflitzen.



Mit ein bißchen Training könnt Ihr Eure Gegner regelmäßig mit Superschlägen verblüffen.



KURS 3

LOCH 1

Auf geht's zum ersten Loch. Hier solltet Ihr den Abschlag nicht mit voller Kraft abschießen. Um dem Ball die ideale Flugkurve zu geben, müßt Ihr in regelmäßigen Abständen den A-Knopf drücken.

LOCH 2

Mit den L- und R-Tasten könnt Ihr die Richtung des Balles im 45-Grad-Winkel verändern. Drückt die L-Taste einmal und schlagt dann mit voller Power ab. Den zweiten Schlag solltet Ihr etwas schwächer nach rechts abschießen.

LOCH 3

Drückt zweimal die R-Taste und schießt die Kirby-Kugel ab, wenn das Power-Meter leuchtet. Setzt dann Hochsprung oder Elektro ein, damit der Baum kein Hindernis ist.

LOCH 4

Auf dieser Bahn seid Ihr mit einem Abschlag mit maximaler Power gut beraten. Vorher müßt Ihr allerdings die R-Taste betätigen. Den zweiten Schlag könnt Ihr etwas sanfter schlagen.

LOCH 5

Um Euren Spielerfolg sicherzustellen, ist uns kein Aufwand zu groß, keine Recherche zu aufwendig. Genau 26mal (!) müßt Ihr auf dem Steuerkreuz nach links drücken und den Ball dann erneut mit maximaler Kraft abschießen.

LOCH 6

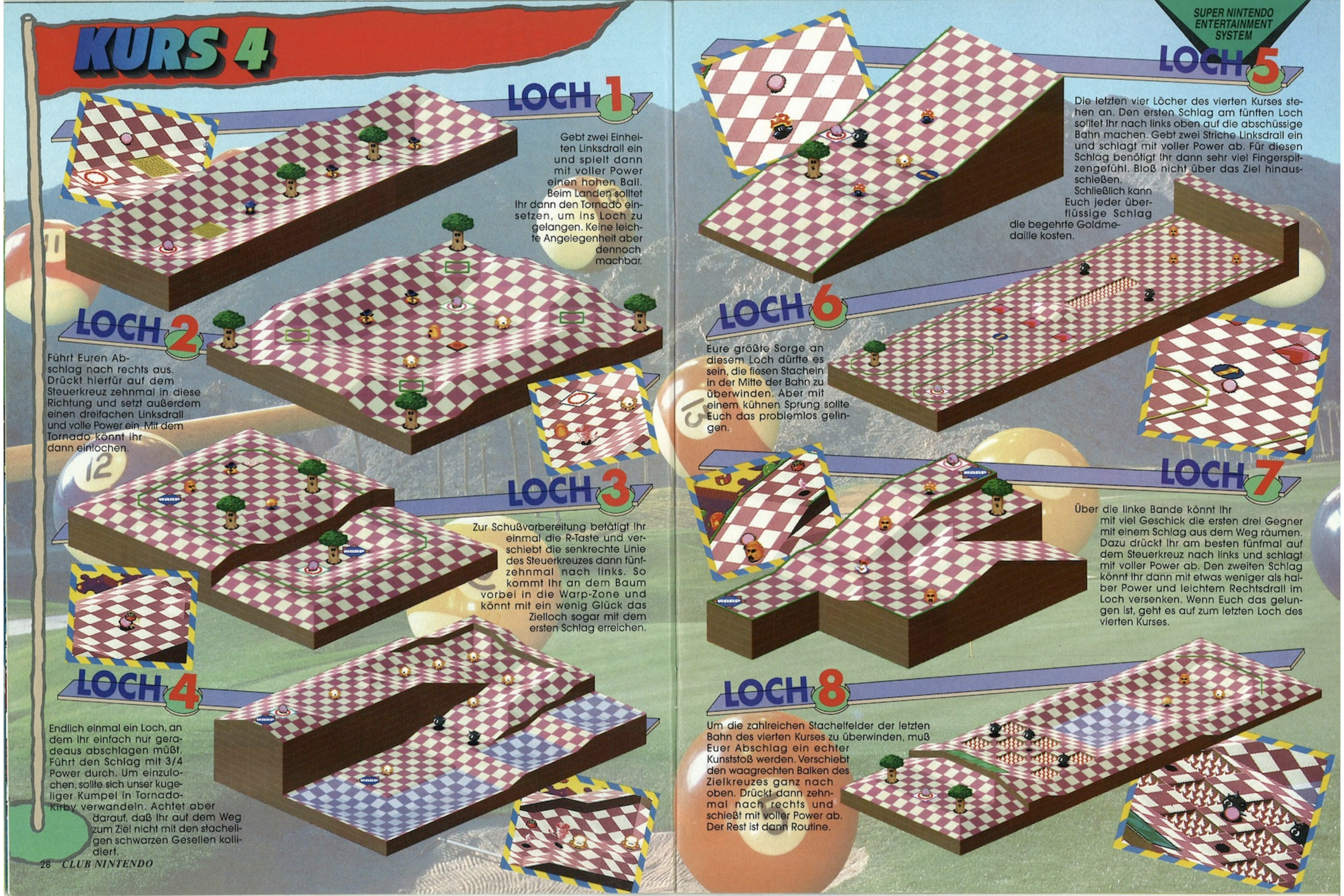
Auf dieser geraden Bahn ist wieder einmal ein Hole-In-One möglich. Steuert den waagrechten Balken des Zielkreuzes ganz nach unten und macht Euren Abschlag, wenn das Power-Meter rosa leuchtet. Danach solltet Ihr jedesmal, wenn Kirby auf den Boden aufprallt, den A-Knopf drücken. Viel Glück!

LOCH 7

Bevor Ihr an diesem Loch abschlagt, müßt Ihr zweimal die L-Taste drücken. Über die Banden erreicht Ihr so die meisten Gegner mit einem Schlag. Um das Zielloch mit der zweiten Kugel zu erreichen, sollte sich Kirby vor dem Wasserhindernis in Eis-Kirby verwandeln. Denn bekanntermaßen kann man sich auf Eis etwas bequemer fortbewegen, als auf Wasser. Es sei denn, Ihr seid James Pond. Vielleicht habt Ihr aber auch so schöne Schwimmflügel wie ich.

LOCH 8

An dem letzten Loch des dritten Kurses solltet Ihr mit etwas mehr als 3/4-Power abschlagen. Vorher müßt Ihr allerdings unbedingt zweimal auf die L-Taste drücken. Wenn Ihr in regelmäßigen Abständen den A-Knopf betätigt, erreicht Ihr die Warp-Zone, die Euch dem Ziel sehr nahe bringt.



KURS 4

LOCH 1

Gebt zwei Einheiten Linksdrall ein und spielt dann mit voller Power einen hohen Ball. Beim Landen solltet Ihr dann den Tornado einsetzen, um ins Loch zu gelangen. Keine leichte Angelegenheit aber dennoch machbar.

LOCH 2

Führt Euren Abschlag nach rechts aus. Drückt hierfür auf dem Steuerkreuz zehnmal in diese Richtung und setzt außerdem einen dreifachen Linksdrall und volle Power ein. Mit dem Tornado könnt Ihr dann einlochen.

LOCH 3

Zur Schußvorbereitung betätigt Ihr einmal die R-Taste und verschiebt die senkrechte Linie des Steuerkreuzes dann fünfzehnmal nach links. So kommt Ihr an dem Baum vorbei in die Warp-Zone und könnt mit ein wenig Glück das Zielloch sogar mit dem ersten Schlag erreichen.

LOCH 4

Endlich einmal ein Loch, an dem Ihr einfach nur geradeaus abschlagen müßt. Führt den Schlag mit 3/4 Power durch. Um einzulochen, sollte sich unser kugeliger Kumpel in Tornado-Kirby verwandeln. Achtet aber darauf, daß Ihr auf dem Weg zum Ziel nicht mit den stacheligen schwarzen Gesellen kollidiert.

LOCH 5

Die letzten vier Löcher des vierten Kurses stehen an. Den ersten Schlag am fünften Loch solltet Ihr nach links oben auf die abschüssige Bahn machen. Gebt zwei Striche Linksdrall ein und schlagt mit voller Power ab. Für diesen Schlag benötigt Ihr dann sehr viel Fingerspitzengefühl. Bloß nicht über das Ziel hinausschießen.

Schließlich kann Euch jeder überflüssige Schlag die begehrte Goldmedaille kosten.

LOCH 6

Eure größte Sorge an diesem Loch dürfte es sein, die fiesen Stacheln in der Mitte der Bahn zu überwinden. Aber mit einem kühnen Sprung sollte Euch das problemlos gelingen.

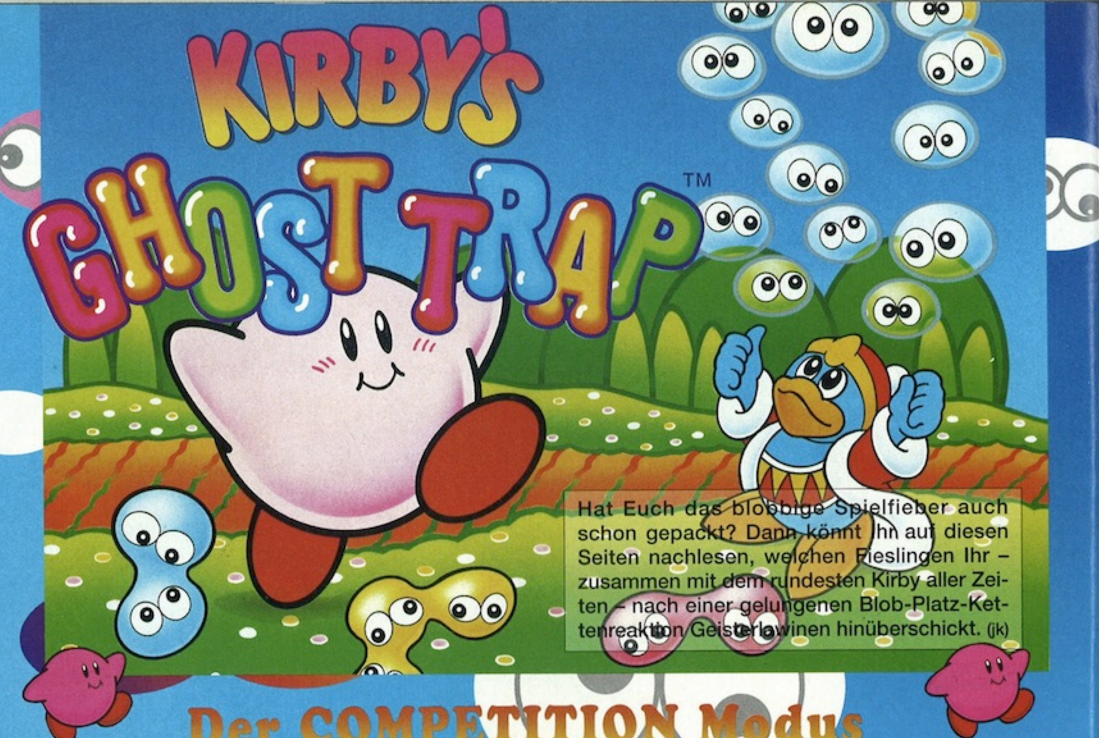
LOCH 7

Über die linke Bande könnt Ihr mit viel Geschick die ersten drei Gegner mit einem Schlag aus dem Weg räumen. Dazu drückt Ihr am besten fünfmal auf dem Steuerkreuz nach links und schlagt mit voller Power ab. Den zweiten Schlag könnt Ihr dann mit etwas weniger als halber Power und leichtem Rechtsdrall im Loch versenken. Wenn Euch das gelungen ist, geht es auf zum letzten Loch des vierten Kurses.

LOCH 8

Um die zahlreichen Stachelfelder der letzten Bahn des vierten Kurses zu überwinden, muß Euer Abschlag ein echter Kunststoß werden. Verschiebt den waagrechten Balken des Zielkreuzes ganz nach oben. Drückt dann zehnmal nach rechts und schießt mit voller Power ab. Der Rest ist dann Routine.

Kirby's Ghost Trap™



Hat Euch das blobbige Spielfieber auch schon gepackt? Dann könnt Ihr auf diesen Seiten nachlesen, welchen Fieslingen Ihr – zusammen mit dem rundesten Kirby aller Zeiten – nach einer gelungenen Blob-Platz-Kettenreaktion Geisterlawinen hinüberschickt. (jk)

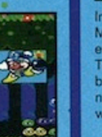
Der COMPETITION Modus

1 Poppy Bros. Sr.



Der erste Gegner, auf den Ihr treffen werdet. Ein harmloser Bombenleger, der einfach zu besiegen ist.

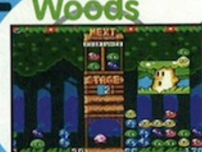




2 Whispy Woods



In den ersten paar Minuten legt er ein tierisches Tempo vor und beruhigt sich nach einiger Zeit wieder.





3 Kabu

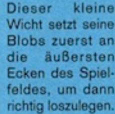
Dieser Dickkopf kann sogar einem erfahrenen Ghosttrapper einige Schwierigkeiten bereiten.



4 Broom Hatter



Dieser kleine Wicht setzt seine Blobs zuerst an die äußersten Ecken des Spielfeldes, um dann richtig loszulegen.

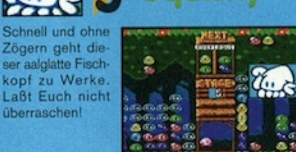






5 Squishy

Schnell und ohne Zögern geht dieser aalglatte Fischkopf zu Werke. Laßt Euch nicht überraschen!







6 Lololo & Lalala

Um dieses Team besiegen zu können, müßt Ihr ein mächtiges Tempo vorlegen.



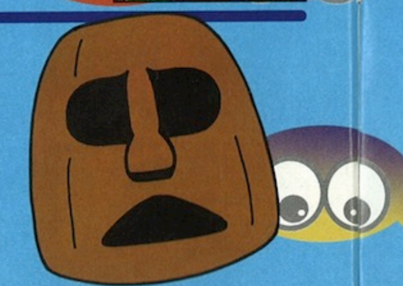
7 Bugzzy

Bugzzy ist ein gefährlich aussehender Käfer. Kennt man ihn näher, verliert er seine Schrecken.



8 Paint Roller

Er neigt dazu, große Kettenreaktionen vorzubereiten. Beeilt Euch und stört sein Vorhaben.



Ab hier wird es echt happig. Der Hintergrund verändert sich, die Gegner wehren sich noch heftiger und das Tempo der herunterfallenden Blobs wird gesteigert. Laßt Euch nicht unterkriegen und setzt Euer ganzes Können ein. Je schneller Ihr dem Gegner Geisterlawinen hinüberschickt, desto einfacher wird es für Euch werden.

9 Heavy Mole

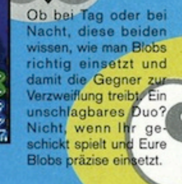






10 Mr. Shine & Mr. Bright

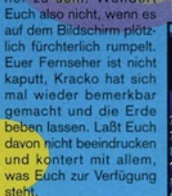




Ob bei Tag oder bei Nacht, diese beiden wissen, wie man Blobs richtig einsetzt und damit die Gegner zur Verzweiflung treibt. Ein unschlagbares Duo? Nicht, wenn Ihr geschickt spielt und Eure Blobs präzise einsetzt.



11 Kracko



Diese Wolke scheint der Herr über Blitz und Donner zu sein. Wundert Euch also nicht, wenn es auf dem Bildschirm plötzlich fürchterlich rumpelt. Euer Fernseher ist nicht kaputt, Kracko hat sich mal wieder bemerkbar gemacht und die Erde beben lassen. Laßt Euch davon nicht beeindrucken und kontert mit allem, was Euch zur Verfügung steht.



12 Meta Knight



Nur noch dieser Gegner muß besiegt werden und Ihr steht König Nickerchen gegenüber. Meta Knight wird mit allen Mitteln versuchen, Euch richtig mürbe zu machen, bevor das Finale beginnt. Er ist fast so stark wie Nickerchen und besitzt kaum Schwächen. Stellt Euch auf einen schweren Kampf ein.

Endboss

Wow! Wenn Ihr es bis hierher geschafft habt, seid Ihr eigentlich schon richtige Könner in der Welt der Puzzlefreaks. Doch um Meister aller Kettenreaktionen zu werden, müßt Ihr König Nickerchen besiegen. Kirbys Erzrivale schleudert Euch eine Geisterlawine nach der anderen entgegen. Jetzt heißt es Ruhe bewahren. Klappt es nicht gleich auf Anhieb, steht Euch ja noch die Continue-Funktion zur Verfügung.





So sieht der glückliche Gewinner aus. Kirby kann es noch gar nicht fassen, daß er es geschafft hat. Ein kleiner Tip: Wer es schafft, im schwierigsten Modus König Nickerchen zu besiegen, auf den wartet eine tolle Überraschung!

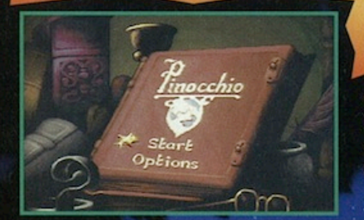
Disney

Pinocchio

Hallo Freunde!
In den letzten beiden Ausgaben haben ja noch die Club Nintendo-Redakteure über mich und meine spannenden Abenteuer geschrieben. Heute will ich Euch einmal selbst berichten, welche aufregenden Dinge sich in meinen neuen Videospiel zutragen. Ihr erhaltet sozusagen Informationen aus erster Hand. Also worauf wartet Ihr noch? Begleitet mich auf meiner gefährlichen Reise.

Euer Pinocchio

Aus dem Tagebuch einer Holzpuppe



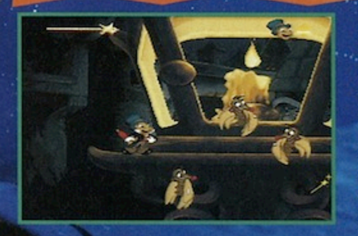
Weil Ihr es seid, dürft Ihr einen Blick in mein streng gehütetes Tagebuch werfen. Hier habe ich aufgeschrieben, was ich auf meiner langen Reise an spannenden und gefährlichen Abenteuern erlebt habe. Und glaubt mir, daß ist eine ganze Menge! Schließlich hatte ich mir ganz fest vorgenommen, ein richtiger Mensch aus Fleisch und Blut zu werden. Alles begann im Dorf, wo ich die Schule suchte...

Im Dorf



Ich wurde im Dorf nicht gerade freundlich empfangen. Wie Ihr auf den Bildern teilweise sehen könnt, warfen freche Lausbuben mit Blumentöpfen, Bällen und Backsteinen nach mir. Zum Glück konnte ich meistens ausweichen. Doch sogar die Gänse waren mir feindlich gesinnt und schnatterten frech. Nach einigen Mühen und dem Umweg über die Dächer des Dorfes gelang es mir jedoch, die Schule zu finden. Dafür wurde ich von der guten Fee mit der Ehrlichkeitsmedaille belohnt.

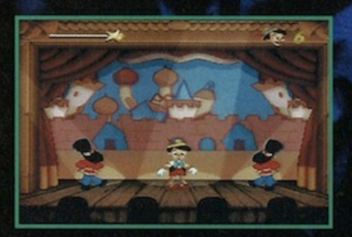
Jiminys Insekten-Plage



Mittlerweile war es Abend geworden und wir sehen meinen Freund Jiminy, wie er sich im Kampf gegen die Motten und anderes Getier tapfer zur Wehr setzt. Mit seinem Schirm gibt er den Insekten ordentlich eins auf die Rübe und schwebt dann mit einem Siegeslächeln an seinem Schirm von der Laterne herab. Ei, wie habe ich mich für ihn gefreut!



Im Tanz-Theater



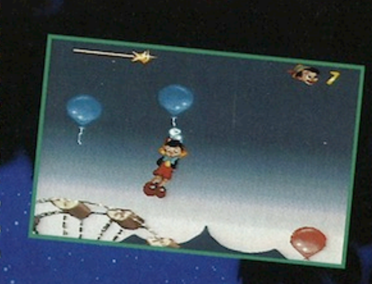
Ihr könnt Euch sicher vorstellen, wie überrascht ich war, als ich mich auf der Bühne des Theaters wiederfand. Vor mir saßen ganz viele Menschen und starrten mich an. Zunächst war ich ein bißchen verlegen, doch dann machte es mir immer mehr Spaß, zusammen mit den Tänzern lustige Bewegungen zu machen. Und immer, wenn ich alles richtig nachgetanzt hatte, warfen die Zuschauer mir tolle Belohnungen auf die Bühne.

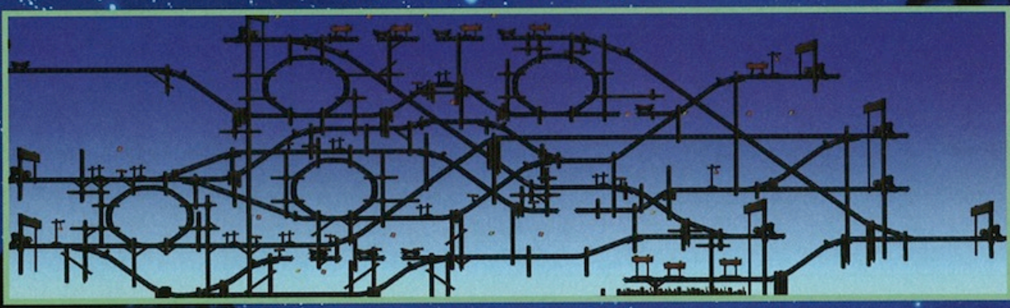


Rummel auf dem Jahrmarkt



Als ich die große Achterbahn sah, deren Karte Ihr auf dieser Seite bewundern könnt, kam ich aus dem Staunen kaum heraus. Noch nie in meinem ganzen Holzpuppenleben hatte ich eine so große Achterbahn gesehen. Aber zunächst einmal mußte ich mich an den bunten Ballons durch die Luft hangeln. Dabei machte ich die etwas schmerzhafte Erfahrung, daß die roten Ballons mich nur sehr kurz tragen. Am besten haben mir die blauen Ballons gefallen.







Dann war es endlich soweit. Mit einem lauten Freuden-Juchzer sprang ich in den Wagen der Achterbahn und die turbulente Fahrt konnte beginnen. Zuerst dachte ich, man könnte sich hier ein wenig ausruhen und den Blick auf den Jahrmarkt genießen. Doch weit gefehlt – ständig mußte ich mich ducken oder in die Luft springen, um nicht einen Holzbalken gegen mein kleines Holzköpfchen zu bekommen. Am Ende der Fahrt wartete schon wieder einer dieser frechen Jungens darauf, mich zu ärgern. Dauernd schoß er Feuerwerksraketen nach mir. Aber flink wie ich bin, gelang es mir, die Bonusgegenstände einzusammeln und den Raketen und den heranrasenden Wagen auszuweichen.



Üble Gesellen



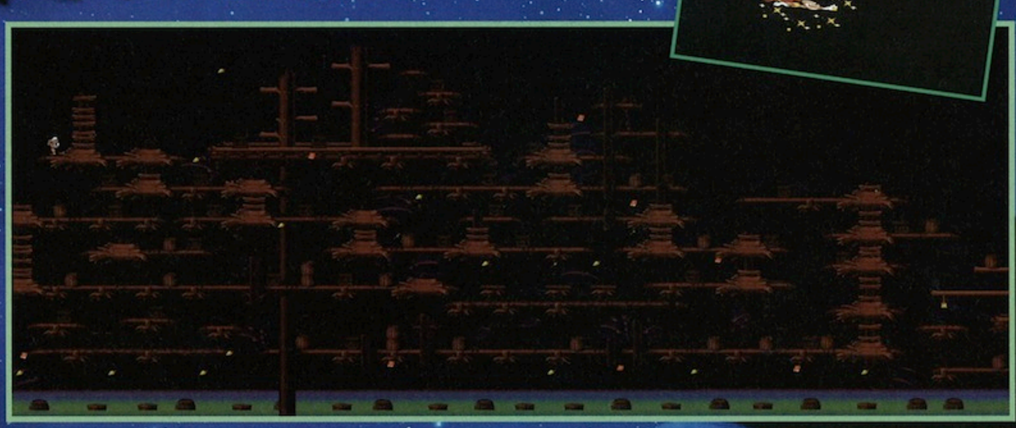
Auf meinem weiteren Weg begegnete ich einigen unangenehmen Zeitgenossen. Doch wie Ihr auf den Bildern sehen könnt, war ich ziemlich tapfer. Mit meinem gefürchteten Beinkreisel jagte ich die dunklen Burschen in die Flucht. Na ja, wenn ich ehrlich bin, hat mir ein kleiner Esel geholfen, den Gegner auf dem rechten Bild zu besiegen.



Unterwasser-Abenteuer

Glaubt mir Freunde, auch unter Wasser lauern viele Gefahren auf eine kleine Holzpuppe. Ich mußte teilweise sogar mit dem Kopf nach unten laufen. Aber dann fand ich ein paar Muscheln, die es mir ermöglichten, wieder richtigherum durch die Unterwasserwelt zu marschieren. Der Fischschwarm auf dem oberen Bild war ziemlich unheimlich. In einem Wahnsinnstempo mußte ich mich von Fisch zu Fisch hangeln, um voranzukommen. Als mir das einmal nicht gelang, dachte ich schon, alles wäre vorbei. Ich war ziemlich platt, wie Ihr auf dem rechten unteren Bild seht. Doch die gute Fee schenkte mir ein neues Leben und ich konnte meinen Weg fortsetzen.





Im Innern des Wals

Die Karte zeigt Euch, wie groß so ein Wal sein kann. Um ein Haar hätte ich mich verlaufen und den Weg zu Gepettos Floß nicht gefunden. Aber ich mußte ja die Holzkisten mit meinem Beinkreisel zerstören und den Wal durch das kleine Feuerchen in seinem Bauch auf Trab bringen. Besonders schwierig fand ich es, nach dem Anzünden der Lampe auf die im Wasser schwimmenden Fässer zu springen. Ich mußte ziemlich gut zielen. Doch dann hatte ich Gepettos Floß erreicht und wir versuchten, vor dem Wal zu fliehen. Ich schlage vor, Ihr schaut Euch in meinem neuen Spiel selbst an, wie die Geschichte zu Ende geht. Ihr seid doch bestimmt neugierig, ob es uns gelingt, dem Wal zu entkommen, oder?



Mit einem gezielten Tritt zerfallen die Holzkisten in ihre Einzelteile. Puh, es lagen ganz schön viele dieser Kisten herum.



Heja, wie hat mir das Feuerchen gefallen. Aber ich hatte keine Zeit, mich zu wärmen. Ich wollte sofort zu Gepettos Floß.



Ein letzter Sprung und es war geschafft. Doch jetzt wird es erst richtig spannend. Werden wir dem Wal entfliehen können?



Der heiße Draht für Club-Mitglieder: ☎ 0 60 26/94 09 40

KIRBY'S DREAM LAND 2 (GAME BOY)

Wie erreiche ich bei diesem Spiel 100%?



1

Du hast bestimmt schon alle Level und Unterabschnitte besucht. Außerdem bist Du im Besitz aller versteckten Regenbogenschwertteile und hast König Nickerchen gezeigt, wer im Dreamland mehr zu sagen hat. Jetzt geht die Jagd auf die letzten Prozent los. Schnappe Dir einen Deiner Freunde und begib Dich erneut zu den Räumen der Zwischengegner. Nach einer erfolgreichen Auseinandersetzung fällt aus dem Säckchen an der Decke kein neuer Partner, sondern ein Blob. Von diesem Blob gibt es tatsächlich auch ein weibliches Gegenstück! Der Zufall bestimmt, wann Du solch ein ausgefallenes Exemplar triffst. Wenn Du also irgendwann einmal das große Glück hast, einer Blob-Frau zu begegnen (Du erkennst sie übrigens an der schmückenden Schleife auf dem Kopf), hat sie sicher etwas für Deine Prozentanzeige übrig.


Der Blob, wie man ihn kennt.


Das weibliche Gegenstück zum Blob.

SECRET OF EVERMORE (SNES)



Mein Weg hat mich jetzt in den Collosia-Tempel verschlagen. Ich stehe nun vor einer morschen Brücke (Spieleberater S. 48 Buchstabe F). Wie kann ich sie sicher überqueren?

2

Um diese knifflige Stelle zu überwinden, mußt Du tief in die Trickkiste greifen. Warte mit dem Jungen vor der Brücke, bis sich die Energieleiste auf den Maximalwert 100 erhöht hat. Renne nun los, indem Du den A-Knopf gedrückt hältst. Deine Energie reicht ungefähr für einen Sprint bis zur Hälfte der Brücke. Nun mußt Du die Beine in die Hand nehmen. Drücke schnell hintereinander den A-Knopf und Du wirst Dich durch flinke Schritte sicher auf die andere Seite der Brücke retten können. Allerdings ist Dein Hund auf Grund seiner kurzen Beine dazu nicht in der Lage.

SUPER MARIO WORLD 2 - YOSHI'S ISLAND (SNES)

Wie mache ich die durch Punkte angedeuteten Blöcke im Grinsewald (Level 2-3) sichtbar?





Nachdem Du Dir im zweiten Abschnitt einen Weg durch die zahlreichen Sandwände geschossen hast, findest Du einen Stern. Dieser verleiht Baby Mario nicht nur Superkräfte, sondern macht darüber hinaus auch die angedeuteten Blöcke sichtbar. Wenn Du den Stern nicht gleich, sondern erst im letzten Moment einsammelst, kannst Du mit einem schnellen Spurt die Blöcke erreichen, auf denen Du gelegentlich weitere Sterne für eine Zeitverlängerung finden wirst. Hast Du die Beine schnell genug in die Hände genommen, darfst Du den letzten angedeuteten Block, der sich vor dem Zielring befindet, um ein paar Münzen erleichtern.


Verpaßt hier nicht den nächsten Stern!



Baby Mario möchte auch in Aktion treten.


Hier gibt's was zu holen!

DONKEY KONG COUNTRY 2 - DIDDY'S KONG QUEST (SNES)

Ich stehe in Level 6-6 „Gift Gemäuer" auf einem Steinabsatz. Wie schaffe ich den Sprung zu der hohen Ebene?



4

An dieser Stelle siehst Du rechts oberhalb von Dir einen Steinabsatz, in dem sich auch einige Bananen in Form eines „A" befinden. Jetzt benötigst Du unbedingt Rattlys Spezialtechnik. Halte den A-Knopf einige Sekunden lang gedrückt, und Rattly fängt an, wie wild zu wippen. Läßt Du nun den A-Knopf wieder los, vollführt Rattly einen riesigen Sprung, mit dem Du auf Ebenen hüpfen kannst, die vorher unerreichbar waren.



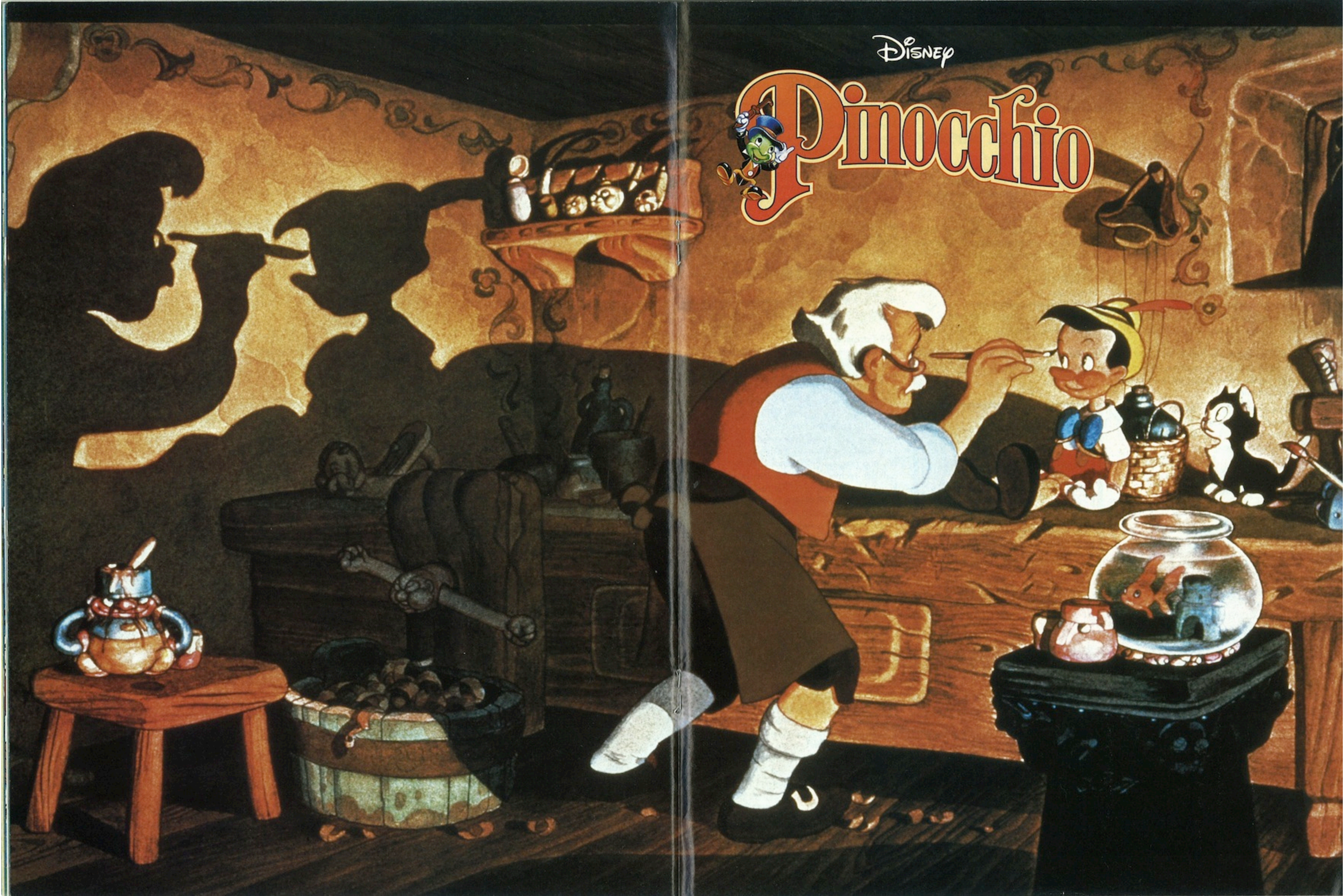
MEGA MAN X²

Ich suche schon seit Ewigkeiten und kann die Rüstung nicht finden. Wo ist sie?





Um diese Kapsel von Dr. Light ausfindig zu machen, mußt Du Dich in die Robot Junkyard Stage begeben. Dort lauert der Endgegner Morph Moth, die fliegende Riesenmotte, auf Dich. Laufe vom Start aus nach rechts in das Gebäude hinein und gehe über den ersten Schrottplatz. Hier hängen vier Roboter an der Decke, unter denen Du schnell durchrennen solltest. Die nächste Ebene ist grau und im Vordergrund ist eine ganze Menge Schrott zu sehen. Benutze hier die Waffe Spin Wheel (Kreissäge) und Du kannst den Boden zerstören. Dadurch öffnet sich ein Durchgang, der Dich nach unten zu der gesuchten Kapsel bringt.


Disney
Pinocchio



Star Trek – The Next Generation

Game Boy

Captain in Lichtgeschwindigkeit

Captain eines Schiffes der Raumflotte zu werden, ist keine leichte Aufgabe. Besitzer dieses Spiels können wahrlich ein Liedchen davon trällern. Doch damit ist jetzt Schluß! Mit folgenden Paßwörtern, die ich Euch nicht vorenthalten möchte, könnt Ihr in alle Levels reinschnuppern und sogar einmal Captain sein:

Lieutenant	**BARCLAY**
Lieutenant Commander	**TOMALAK**
Commander (Leerstelle beachten!)	**RO LAREN**
Captain	**LOCUTUS**

Viel Spaß beim Ausprobieren und bewahrt den Frieden der Galaxie!

Samuel Nürnberger, Walldorf

Asterix und Obelix

SNES

Alle Länder der „Tour de Nintendo"

50 Stunden nach Spielbeginn haben Asterix und Obelix ganz Gallien durchstreift und dabei alle Geheimnisse gelüftet. Alle? Nein, einige kleine, unscheinbare Bilder leisten immer noch Widerstand. Doch der tapfere Björn durchbrach die Palisade und vermacht dem ganzen Land seine wesentlichsten Andenken. Hier sind seine Paßwörter, die er den Römern nach tagelangen Raufereien abluchste.

Helvetien: Asterix, Obelix, Idefix, Miraculix
Griechenland: Falballa, Majestix, Obelix, Idefix
Ägypten: Idefix, Falballa, Miraculix, Majestix
Spanien: Falballa, Asterix, Idefix, Obelix

Björn Schmitt, Viersen



Zieht den Bayern die Lederhosen aus!

Als der Brief von Martin Kohlbacher aus Fürstenzell bei uns hereinflatterte, hatten die beiden Redakteure Thomas und John Tränen der Rührung in den Augen. Ein Leserbrief von einem echten Bayern-Fan! Martin schreibt uns, daß er schon oft in der Südkurve des Münchner Olympiastadions stand, um die Stars des FC Bayern München anzufeuern. Er meint, es wäre echt stark, FCB-Fan zu sein, denn dreizehnmal Meister zu werden, das solle den Bayern erst mal jemand nachmachen. (Der Rest der Redaktion, der übrigens auch für die Überschrift dieses Textes verantwortlich ist, hofft, daß es bald mal jemand den Bayern nachmacht!) Auf alle Fälle ist Martin auch ein glühender Nintendo-Fan und besitzt jede Menge Spiele für das Super Nintendo. Er besucht die elfte Klasse des örtlichen Gymnasiums. Auf dem Foto könnt Ihr ja sehen, daß er nicht nur gern beim Fußball zuschaut, sondern auch selbst mit dem Tennisschläger sportlich aktiv ist.

Zelda IV – Link`s Awakening

Game Boy

Musikalischer Stilbruch gefällig?

Bereits im Jahr 1993 frönte der Autor des deutschen Screentextes beschwingten Techno-Geräuschen. Zusammen mit den Programmierern von Nintendo verewigte er diese Leidenschaft auf dem immer noch aktuellen Zelda-Titel. Gebt zu Beginn eines neuen Spiels mit „Moyse" den Namen des Autors ein und lauscht im mythischen Zelda-Ambiente den knackigen Discoklängen!

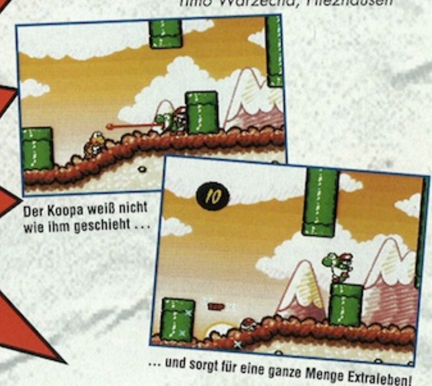
Super Mario World 2 – Yoshi's Island

SNES

999 Extraleben

Ich habe einen prima Trick herausgefunden, mit dem man in Level 4-1 bis zu 999 Extraleben absahnen kann. Dazu müßt Ihr im Level ein wenig nach rechts laufen, bis zu den beiden Röhren. Setzt dort die beiden lechzenden Audreys mit zwei gezielten Kalkschalengeschossen außer Gefecht und gebt dem roten Koopa einen Schubs. Nun wird er zwischen den beiden Röhren hin- und hergewirbelt, während Ihr bequem auf der rechten Röhre Stellung beziehen könnt. Nachdem Ihr nun die Nase des Yoshis nach links ausgerichtet habt, um die andere Röhre ins Bild zu rücken, kann der Spaß beginnen. Aus der linken Röhre springen alsbald Gegner, die daraufhin am Schildkrötenpanzer zerschellen. Ab dem achten Bösewicht gibt es für jeden weiteren Gegner ein 1-Up. Übrigens solltet Ihr bei der Aktion weniger als sechs Eier in Reserve haben, denn sonst traut sich kein Winzling an die Oberfläche.

Timo Warzecha, Fliezhausen



Der Koopa weiß nicht wie ihm geschieht ...

... und sorgt für eine ganze Menge Extraleben!

Secret of Mana

SNES

Waffenlevel ausleihen!

Ihr wollt mit einer Waffe eine Superattacke ausführen, obwohl sie noch kein hohes Level erreicht hat? Kein Problem! Voraussetzung ist, daß wenigstens eine Eurer Waffen ein hohes Waffenlevel vorweisen kann. Ladet die Waffe, die das hohe Level besitzt, mit dem B-Knopf auf. Eine andere Spielfigur bekommt von Euch über einen zweiten Controller die Waffe, die Ihr gerne benutzen möchtet. Erreicht die Waffe des ersten Spielers nun ihren höchsten Wert, drückt einfach auf dem zweiten Controller den Y-Knopf, um in das Ringmenü zu gelangen. Wechselt nun die beiden Waffen mit dem zweiten Controller aus, und Ihr könnt mit der „schwachen" die Aktion der „starken" Waffe durchführen. Ist doch ganz logisch, oder?

Stefan Pöppl, Thonhausen



Die Zappler klaue ist noch recht schwach.



Das Mädchen lädt das hochgestufte Schleimbeil auf.

Genau diese beiden Waffen werden über den 2. Controller getauscht!

Ein Videospiel-Profi wird geboren

„Geboren wurde ich im Juni 1980 während eines gewaltigen Sommergewitters. Es regnete in Strömen und es donnerte regelmäßig mit ohrenbetäubendem Lärm. Noch wußte niemand, daß in diesem Moment ein angehender Videospiel-Profi das Licht der Welt erblickte." Mit diesen Worten beginnt Sascha Krall aus Essen sein ergreifendes Spielerprofil, das er uns geschickt hat. So richtig in Fahrt kam Saschas Leben mit acht Jahren. Da begann er damit, mit seinen Kumpels auf dem NES zu spielen. Unweigerlich folgten später ein Game Boy und das Super Nintendo. Sascha fährt voll auf Spiele wie „Super Mario World", „Zelda" und vor allem auf „Donkey Kong Country 1 & 2" ab. Für uns wirft er noch einen Blick in die Zukunft: „Also ... ich sehe, daß ich mir das Ultra 64 kaufen werde. Aber auch wenn ich das Ultra 64 besitze, wird das Super Nintendo seinen Ehrenplatz behalten und das NES fest in meiner Erinnerung bleiben." Das Foto, das er uns geschickt hat, stellt dagegen eher einen Blick in die Vergangenheit dar. Es dürfte schon einige Jährchen auf dem Buckel haben.

Mega Man 7

SNES

Mega Paßwörter

Frohlockt und jubelt, denn alle unter Euch, die Dr. Wily gerne mal eins auswischen wollen, sind jetzt an der Reihe. Extra für Euch habe ich mir einige Tage - und teilweise auch Nächte – um die Ohren geschlagen. Aber bei diesem Superspiel hat es sich ganz sicher gelohnt. Hier sind einige Paßwörter.

Burst und Cloud Man besiegt:
8335 2586 6416 8332
Zusätzlich Junk und Freeze Man:
1375 2516 1447 2372
Zusätzlich Slash und Spring Man:
1235 3546 1443 8878

Noch viel Spaß beim Entdecken der vielen Zusatzgegenstände und grüßt mir Eddie in seinem Shop!

Dennis Günther, Bergheim



Klassik-Tip: Wario Land – Super Mario Land 3 (GB)

Fähigkeiten nach Bedarf

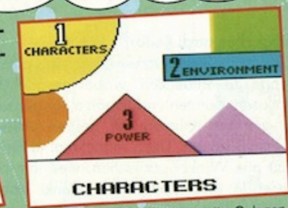
Auf Warios Schatzinsel gibt es eine ganze Menge zu entdecken, wobei gerade die zahllosen Münzen und Schätze ein gerade-zu gieriges Glitzern in seinen Augen erkennen lassen. Doch manchmal kann er nicht alle Winkel erforschen, weil ihm die passende Ausrüstung fehlt. Denkt dabei nicht an Buschmesser oder Kompaß, vielmehr geht es um Warios Fähigkeiten, die Ihr mit folgendem Trick je nach Bedarf aktivieren könnt. Drückt zunächst im Spiel Start, um in den Pausenmodus zu kommen. Betätigt danach 16mal den Select-Knopf und in Eurer Bildschirmanzeige erscheint ein kleines Kästchen. Haltet jetzt den A- und B-Knopf gleichzeitig gedrückt (Super Game Boy-Besitzer aufgepaßt: Tastenbelegung verstellt?) und bewegt das Steuerkreuz zweimal nach links. Wenn Ihr jetzt das Spiel wieder aufnehmt, hat Wario plötzlich eine andere Mütze auf! Bei jeder wiederholten Anwendung wechselt er seine Fähigkeit in folgender Reihenfolge: kleiner Wario, Wario, Stier-Wario, Jet-Wario und Drachen-Wario.

Adventures of Lolo



Es geht wieder los!

Nachdem Euch Lolo in der letzten Ausgabe mit den Basics des Spiels vertraut gemacht hat , geht das muntere Rätselraten nun im nächsten Level weiter. Auch diesmal geht es für Lolo wieder darum, alle Herzteile einzusammeln. (mm)



In einem Übungs-Modus habt Ihr Gelegenheit, Euch mit Gegnern, Gegenständen und Umgebung vertraut zu machen.

Stage 2 - Orientalische Klänge!

Level 2-6

Hier muß Lolo wieder ein besonders kniffliges Rätsel lösen. Aber immerhin ist noch kein Lolo vom Himmel gefallen, also heißt es nachdenken und ausprobieren. Doch zurück zum Level, nachdem Ihr das zweite Herzteil eingesammelt habt, müßt Ihr die Leiter so einsetzen, wie es Euch Lolo auf dem Foto vormacht. Nun müßt Ihr nur noch die Blöcke vor Medusa schieben und Ihr könnt ungehindert die beiden restlichen Herzen einsammeln.







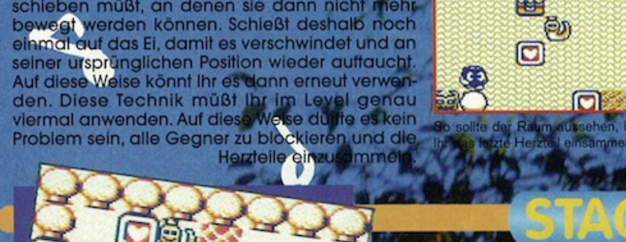
Stage 2-9

In diesem Level müßt Ihr zunächst das Herzteil neben der Kiste einsammeln. Nun könnt Ihr den Gegner unter Euch in ein Ei verwandeln und ihn vor die gefährlichen Medusenköpfe schieben. Als nächstes solltet Ihr den Schädel in der Mitte zum Ei machen und ihn nach links an die Wand schieben. Sammelt nun das Herzteil links unten ein und begebt Euch zu den Gegnern in der unteren rechten Hälfte. Diese müßt Ihr nun in Eier verwandeln, um die beiden Schädel zu blockieren.



Stage 2-12

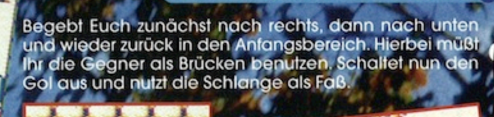
In diesem Level müßt Ihr sehr geschickt vorgehen, denn hier kommt es oft vor, daß Ihr Gegner in Eier verwandelt und an Stellen des Raumes schieben müßt, an denen sie dann nicht mehr bewegt werden können. Schießt deshalb noch einmal auf das Ei, damit es verschwindet und an seiner ursprünglichen Position wieder auftaucht. Auf diese Weise könnt Ihr es dann erneut verwenden. Diese Technik müßt Ihr im Level genau viermal anwenden. Auf diese Weise dürfte es kein Problem sein, alle Gegner zu blockieren und die Herzteile einzusammeln.



So sollte der Raum aussehen, bevor Ihr das letzte Herzteil einsammelt.

Stage 2-14

Begebt Euch zunächst nach rechts, dann nach unten und wieder zurück in den Anfangsbereich. Hierbei müßt Ihr die Gegner als Brücken benutzen. Schaltet nun den Gol aus und nutzt die Schlange als Faß.





STAGE 3 - HOUSE PARTY!

LEVEL 3-1

Auch in diesem Level stoßt Ihr wieder auf zwei Gols, die Feuerbälle auf Euch spucken. Diese werden jedoch erst aktiviert, wenn Lolo alle Herzteile eingesammelt hat. Trefft deshalb geeignete Sicherheitsvorkehrungen, bevor Ihr das letzte Herzteil einsammelt. Den unteren Gol könnt Ihr mit dem Block ausschalten, indem Ihr über die Schatztruhe lauft. Den oberen Gol könnt Ihr blockieren, indem Ihr Rocky in ein Ei verwandelt und dieses vor ihm ins Wasser schubbert.




Schubbert das Ei ins Wasser und begebt Euch dann sofort zum Notensymbol!

LEVEL 3-2

Das Bild rechts zeigt Euch die genauen Positionen, an die Ihr die Gegner schieben müßt, um ungefährdet alle Herzteile einsammeln zu können. Hierbei müßt Ihr Alma und die Schlange dazu verwenden, den Gol und Medusa zu blockieren. Den letzten Gegner könnt Ihr dann mit dem Block ausschalten. Nun könnt Ihr ungehindert das Notensymbol einsammeln und durch den Ausgang ins nächste Level verschwinden.



LEVEL 3-3

In diesem Level habt Ihr einen Powergegenstand. Diesmal ist es der Hammer, der Euch helfen wird, das Level zu meistern. Nachdem Ihr mit dem Hammer den Felsen links unter der Schatztruhe zerstört habt, müßt Ihr den Leeper in ein Ei verwandeln und damit den Gorgonenschädel rechts unten in der Ecke einsperren. Öffnet sich nun das Ei, solltet Ihr den Leeper berühren, damit er einschläft.



LEVEL 3-4

Benutzt zunächst den Schädel, um den Block vom Wasser wegzuschieben und Medusa zu blockieren. Anschließend, nachdem der Schädel wieder an seiner ursprünglichen Position aufgetaucht ist, solltet Ihr ihn nach rechts an die Wand schieben. Nutzt nun Rocky, um den zweiten Block vom Wasser wegzuschieben und ihn vor der Medusa in der rechten oberen Hälfte des Raumes zu plazieren. Begebt Euch nun in das oberste der drei Felder, in denen sich Rocky bewegt hatte und schiebt ihn nach unten.



LEVEL 3-5

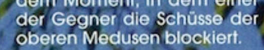
In diesem Level müßt Ihr die Schlange gleich viermal einsetzen, um zum einen die Blöcke verschieben zu können und die Medusen zu blockieren und um zum anderen den Fluß überqueren zu können, hinter dem sich das Notensymbol, bzw. die Schatztruhe befindet. Auf dem Bild rechts seht Ihr die günstigsten Plazierungen der Blöcke. Laßt Euch nicht durch die weißen Bäume täuschen, sie halten die Schüsse der Medusen nicht auf.



LEVEL 3-6

Sammelt hier zunächst die beiden Herzteile der oberen Hälfte des Raumes ein. Nun müßt Ihr die Schlange in ein Ei verwandeln und sie als Brücke verwenden. Überqueren solltet Ihr den Fluß dann, wenn der Gegner in der unteren Hälfte des Raumes ihn ebenfalls überquert. Auf diese Weise schützt er Euch vor dem Schuß der Medusa. Schiebt nun den Block nach rechts gegen die Wand und holt Euch das Herzteil.





LEVEL 3-7

Hier solltet Ihr zunächst das Herzteil unter der Truhe einsammeln und dann die beiden Leeper so zum Stillstand bringen, daß sie die Schüsse der unteren Medusen abhalten. Als nächstes müßt Ihr dann die Blöcke nach oben gegen die Wand schieben, um später ungehindert das Notensymbol holen zu können. Die beiden Herzteile rechts und links holt Ihr Euch in dem Moment, in dem einer der Gegner die Schüsse der oberen Medusen blockiert.



LEVEL 3-8

In diesem Level sind es hauptsächlich die Gegner im unteren Bereich des Raumes, die Euch Schwierigkeiten bereiten. Mit dem Block und einem Ei könnt Ihr sie in der rechten bzw. linken unteren Ecke des Raumes einsperren.

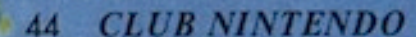




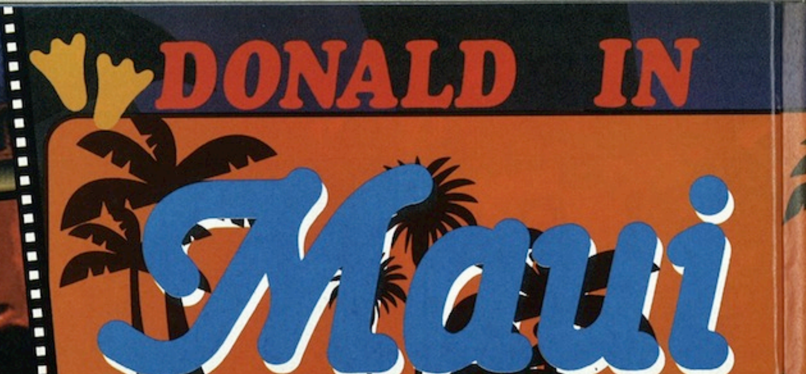
Heiter weiter!

Das Abenteuer von Lolo ist noch lange nicht zu Ende. Nach den Hula-Melodien der ersten Stage und den orientalischen Klängen der zweiten, befindet sich Lolo nun in der House-Party Stage. Gelingt es ihm auch hier, alle 14 Level durchzuspielen, erwartet ihn und seine Freunde eine Techno-Party der Extraklasse! Seid auch Ihr dabei?





DONALD IN Maui Mallard



Man nehme die Intelligenz von Sherlock Holmes und den Mut von James Bond, mische das Ganze mit einer gehörigen Prise Geschicklichkeit und schon hat man einen Superhelden: Maui Mallard!!! (tg)

LEVEL 7 STAGE 1 DIE GESUNKENE "FLYING DUCKMAN"



1 Alles Gute liegt da oben!

Normalerweise sollte man meinen, daß sich eine Ente ungehindert unter Wasser bewegen kann. Daß dem aber nicht so ist, muß Maui gleich zu Beginn feststellen. Seine Bewegungen wirken etwas träge und er hat Probleme mit dem Springen. Aber zum Glück hat er ja seine Käferkanone dabei. Schon beim ersten Schuß bemerkt er, daß der Rückstoß der Waffe eine alternative Art der Fortbewegung ist. Also, kombiniert er, muß man nur in die entgegengesetzte Richtung schießen, in die man will, und schon geht's ab.



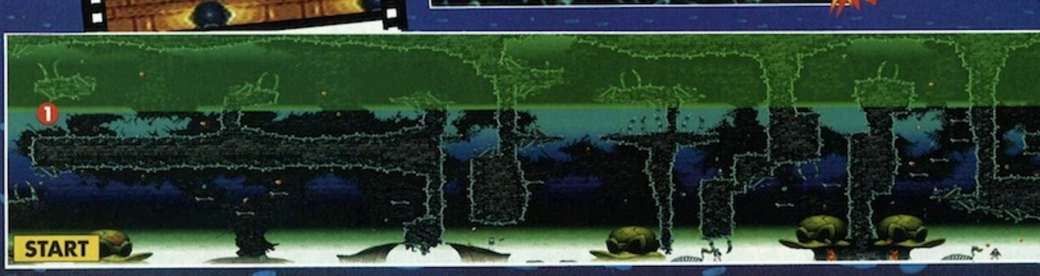
2 Bitte links abbiegen!

Maui Mallard hat's nicht leicht. Er kann sich zwar innerhalb des Spiels Paßwörter verdienen, die allerdings gar nicht einfach zu bekommen sind. Schon alleine in das Bonusspiel hineinzukommen, wird im weiteren Verlauf des Spiels äußerst schwierig, da er immer eine bestimmte Anzahl von Gegenständen finden muß, um die Zulassung zu bekommen. Deshalb sollte man immer Augen und Ohren offen halten, um die herumliegenden Dinge einzusammeln. Wie schön, daß es hier an dieser Stelle einen Geheimraum gibt, in dem Maui einige Sachen einsacken kann, ohne sich groß anstrengen zu müssen. Springt an der Stelle, an der sich die 2 in der Karte befindet, nach links in die Wand und hangelt Euch anschließend als Ninja im Schacht nach oben. Habt Ihr alles eingesammelt, hat sich Euer Punktekonto bestimmt kräftig aufgefüllt und Eure Chancen, auch am nächsten Bonusspiel teilnehmen zu dürfen, sind enorm gestiegen.









LEVEL 7 STAGE 2 DAS REICH DES TODES

ZIEL

START



Was soll das denn?

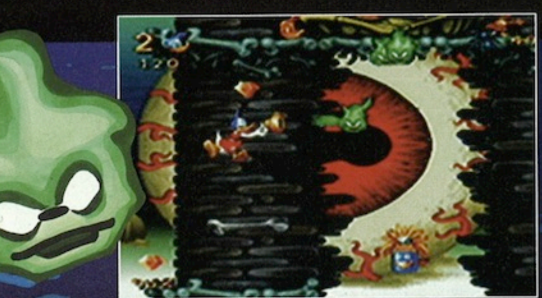
Die Aufgabe, die Maui in diesem Level gestellt wird, ist nicht gleich von Anfang an zu durchschauen. Er muß nämlich lediglich das Ziel erreichen. Damit das allerdings klappt, muß er den fliegenden Totem-Kopf vor den grünen Eierköpfen beschützen. Schießt sie also ab, bevor sie sich den Kopf schnappen und Ihr ein Leben einbüßt.





Geduldsspiel!

Hier und da werdet Ihr ins Grübeln kommen, wie es weitergeht. Denn tatsächlich sind einige Stellen zu bestimmten Zeiten unpassierbar. Erreicht Ihr eine solche, beseitigt die grünen Köpfe und wartet, bis der Totem-Kopf ins Bild schwebt. Schon erscheint eine Plattform, auf der Ihr weiter nach oben springen könnt.



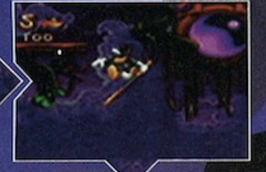
LEVEL 8 MOJO FESTUNG



1 Die Kugeln

Maui hat's geschafft. Mit stolzgeschwellter Entenbrust steht er kurz vor dem Endgegner. Aber wie kommt man denn nun zu ihm hin? Maui würde nicht Mallard heißen, wenn ihm nicht sofort die Antwort auf diese Frage einfallen würde. Mutig schwingt er seinen Ninjastab und hängt sich an Haken, schwingt halsbrecherisch hin und her und springt schließlich mit einem gewagten Satz nach oben auf die kleine Plattform. Jetzt kann er sich den Kristallkugeln widmen, die ihm den Weg zum Endgegner versperren.





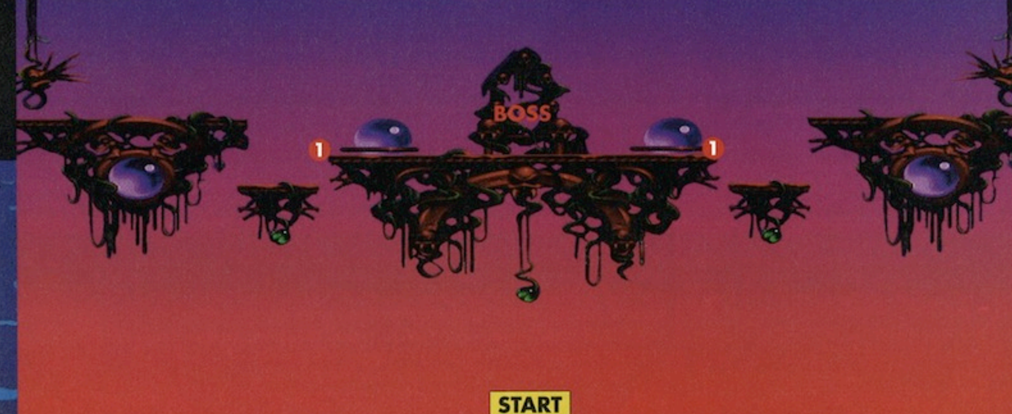


LEVEL 8 BOSS



Es herrscht eine angespannte Atmosphäre, als Maui dem Gegner endlich gegenübertritt. Aber nicht nur die Atmosphäre knistert vor Spannung, auch die Energiestöße des Schamanenpriesters. Achtet also immer darauf, wie er sich bewegt, denn dann könnt Ihr seine Attacken vorausahnen und entsprechend reagieren. Attackiert ihn dann Eurerseits mit der Ninja-Spezialattacke und zwischen Euch und dem wohlverdienten Abspann liegt nur noch ein kleiner Augenblick.





Special Secrets

Secret of Evermore

ÄHEM, GESTATTEN: MEIN NAME IST SELTSAM, PROFESSOR IGOR SELTSAM! ICH BIN DER ERBAUER UND ERFINDER VON EVERMORE, HÖHÖHÖ! ÄHEM, ALSO, LIEBE REISENDE, NACH LANGEM ZÖGERN HABE ICH MICH DAZU ENTSCHLOSSEN, SELBST ANS LICHT DER ÖFFENTLICHKEIT ZU TRETEN UND IHNEN EIN PAAR DER BESTGEHÜTETEN GEHEIMNISSE ZU VERRATEN. ÄHEM, ALSO DANN, FRISCH ANS WERK! (TG)

Der Stein des Anstoßes!

„Ähem, also Allemallache ist eine wunderbare Stadt. Der Markt, hach, ich könnte stundenlang bummeln und einkaufen. Hier bekommt man alles, was man zum Reisen so braucht. Äh, ja, zugegeben, manche Dinge sind ein wenig teuer, aber mit Verhandlungsgeschick und Ausdauer sind schon, äh, einige Schnäppchen zu machen. Aber was wollte ich denn eigentlich erzählen? Äääääh...ach ja, ich weiß: Erwin der Barbar! Leider ist er mir durch eine fehlerhafte Programmroutine etwas, naja, man könnte schon sagen, in die Hose gegangen. Aber das hat auch seine Vorteile. So bemerkt er nämlich nicht, wenn Sie ihn überlisten, einen Felsbrocken durch die Gegend zu werfen. Dort wo dieser landet, gibt's dann was zu finden."

Wüstenbewohner

„Kommen wir zunächst mal zur Wüste. Ähem, jeder, der schon einmal in den unendlichen Weiten dieses Landesteils herumgewandert ist, wird wohl froh gewesen sein, diesen Teil wieder verlassen zu können. Aus allen, äh Poren, schwitzend, verliert man andauernd Energie und weiß nicht, warum. Dem kann ich zwar keine Abhilfe schaffen, weil in einer Wüste, also in der Sonne, ähem, also ohne Schatten, ist es nun mal heiß. Allerdings hat sich einer der Gelehrten, von denen man Zauberformeln bekommen kann, gerade diesen Ort ausgesucht, um seine Studien ungestört zu, äh, vollenden. Er hockt dort, ähem, in seinem Dattelhain, äh Oase, und wartet auf Besucher. Um ihn zu finden, müssen Sie von der Oase oberhalb von Karon nach schräg rechts oben gehen. Aber seien Sie versichert, auch wer den Weg, äh, kennt, wird es nicht leicht haben. Dafür habe ich schon gesorgt, höhöhö!"

Sandstrudel

„Ach ja, apropos Wüste: Da fällt mir ein, daß ich dort ja noch ein Sandstrudel-Experiment laufen habe. Direkt unterhalb von, äh, wie hieß es doch gleich, äh Allemachemal oder so, befindet sich mein bester Strudel überhaupt. (Psssst, es ist allerdings auch mein Einziger, hihihi!) Dieser Strudel ist mir so gut gelungen, daß mir sogar einige Sachen abhanden gekommen sind, die er eingesaugt hat. Wer genügend Geduld und Energie dabei hat, sollte unbedingt mal versuchen, ob er ebenfalls vom Strudel verschluckt werden kann. Vielleicht finden Sie ja meine Sachen und können was damit anfangen. Ich hab' sie sowieso schon abgeschrieben."

Hey! Wo bin ich hier?

Höhlenbewohner

„Höhlen haben mich schon immer fasziniert. Deshalb habe ich in Evermore auch Dutzende davon angelegt, die allen möglichen Lebewesen als Unterschlupf dienen. Für Sie als Reisenden bedeutet das, daß Sie in diesen Höhlen jede Menge Gegenstände erhalten können, die Sie unterstützen. Manche dieser Höhlen, so wie diese auf dem Bild, sind sozusagen, äh, quasi Lebensraum für einige der Einwohner von Evermore. Ähem, wie zum Beispiel diese! Sobald man eine starke Waffe hat, kann man den Stein, der die Höhle, äh, verschließt, zerstören und so ins Innere gelangen. Erfreut über Ihren Besuch, händigt ein Alchemist Ihnen sogleich eine Zauberformel aus. Ähem, aber jetzt kommt der Clou: Sie sollten ihn später noch einmal besuchen. Noch erfreuter verrät er noch eine Formel! Ganz schön tückisch, gell?"





Oglin-Rettung

„Ähem, ich will ja nicht protzen, aber die Idee mit dem Brunnen ist einfach, äh, genial. So in eine andere Welt hinüberzukommen, also…naja, Hauptsache, Sie schaffen es. Nach der netten Unterhaltung mit dem Brunnenwächter sollten Sie sich das Ding aber mal genauer ansehen. Alleine die Funktionsweise der Kurbel verschlägt einem geradezu den Atem, ganz zu schweigen vom Korbdesign. Ähem, aber ich schweife vom Thema ab. Äh, also, drehen Sie mal selbst an der Kurbel und Sie werden feststellen, daß Sie noch jemanden aus dem Brunnen zu Tage fördern. Machen Sie sich unbedingt die Mühe, diesen komischen Kauz im Wald zwischen den beiden Städten zu suchen, denn seine Dankbarkeit kennt fast keine Grenzen."

Verschlossen!

„Schloß Chaosturm! Ebenfalls einer meiner Geistesblitze. Ähem, allerdings ist auch hier etwas schiefgelaufen, denn eine solche Rolle dieser Burg war nicht ganz in meinem Sinn. Aber, daß, äh, die Königin alle möglichen Schätze hortet, kommt Ihnen zugute, wenn es Ihnen, äh, gelingt, den Schlüssel zum Schloß zu finden. Während sich der Junge am Bankett vergnügt, können Sie in Ruhe mit dem Pudel den Keller durchsuchen. Dort kann man eine Frau finden, die dem, äh, Hund den Schlüssel gibt."

Mißtrauen

„Ähem, also, meine Mutter sagte immer: „Junge, paß auf Dein Geld auf und trage es zur Bank!". Naja, warum Ron so eine Abneigung gegen Banken hat, weiß ich nicht. Vielleicht liegt es auch daran, daß ich, äh, aus lauter Schusseligkeit, vergessen habe, in Chaosturm eine Bank einzurichten. Aber wurscht, schließlich ist es für Reisende immer aufregend, in alten Truhen herumzu…äh… stöbern und irgendwelche Sachen zu finden, die die Leute vielleicht schon jahrelang suchen. Aber bei meinem alten Freund Ron ist allzu große Neugier am Anfang fehl am Platz. Sie können gerne in seinem Haus den ersten Stock betreten und auch seine wertvollen Truhen ansehen. Aber um Dings, äh, himmelswillen öffnen Sie sie nicht. Denn das ist für Ron nun einmal der größte Vertrauensbeweis und er wird sich Ihnen auch bestimmt sehr erkenntlich zeigen."

Badevergnügen

„Als ich mir die Dekoration für den Tempel in Allemachelall überlegte, dachte ich mir, daß einem Jungen, der sich schon wochenlang auf Reisen in einem großen Land befindet, bestimmt ein Bad gut tun würde. Also, sollten sie mal zu dieser Stelle kommen, stürzen Sie sich in die Fluten. Allerdings ist mir der Pool zugegebener Maßen, ähem, ein bißchen tief geraten, aber so kriegt wenigstens alles einen Tropfen Wasser ab. Vielleicht könnten Sie auch bei der Gelegenheit nach meinem Beutel suchen, den ich bei der Bauendabnahme leider irgendwo dort verloren habe."

Access-Code

Ähem, willkommen in Assitopia, meiner neuen Heimat. Leider ist auch hier, dank Edgars Hilfe, so ziemlich alles, äh, außer Kontrolle geraten. Eigentlich sollten diese dämlichen Wächtereinheiten gar niemand angreifen, aber wie das Leben so spielt, tun sie's doch. Sie müssen also unbedingt dieses Terminal finden, indem Sie den Accesscode für den Hochsicherheitstrakt eingeben können. Ich sah übrigens auch Edwin, äh Edgar, wie er sich an diesem Terminal zu schaffen machte. Vielleicht ist es eine gute Idee, wenn Sie einfach mal alle möglichen Codes ausprobieren. Eine entsprechende, äh, Liste habe ich hier auch hinzugefügt. Vielleicht entdecken sie ja Edgars Geheimnis. Ähem, also liebe Reisende, Leser und alle sonst, hiermit verabschiede ich mich mit den freundlichsten Grüßen von Ihnen. Sollte es Ihnen gelingen, noch mehr solcher Stellen in Evermore zu finden, könnten Sie mir ja unter der Club Nintendo Adresse eine Nachricht zukommen lassen. Bis dahin verbleibe ich Ihr

Professor Igor Seltsam

Jan Henrik Schipmann, Münster

Boris und Dennis Lemmer, Staufenberg-Treis

Fabian Reddig, Leverkusen

Julia und Falko Rieger, Donzdorf

NINTENDO FASCHING

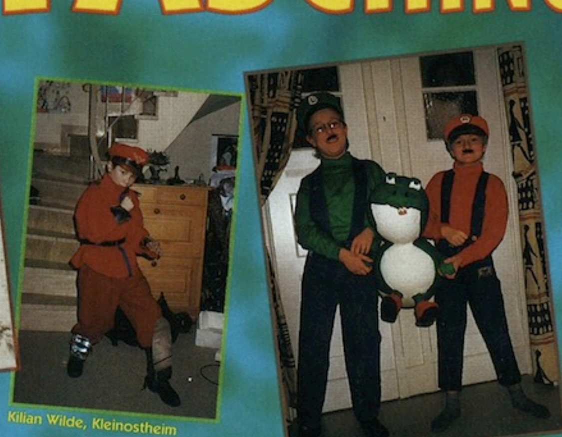
HOHOHO UND HELAU! Also, jetzt müssen wir Euch wirklich einmal ein echtes Kompliment machen. Eure Nintendo-Faschingskostüme sind ja an Fantasie und Kreativität kaum noch zu übertreffen. Aus den unzähligen Einsendungen zeigen wir Euch auf dieser Seite die Fotos derjenigen Faschingsverkleidungen, die uns am besten gefallen haben. Die zehn Gewinner dürfen sich über einen Preis freuen, der sie vor Glücksgefühlen erzittern lassen wird: Sie erhalten jeweils einen der begehrten Top Secret-Spieleberater und eine Original-Autogrammkarte der Redaktion. Herzlichen Glückwunsch!!!

Mike Conrad, Ludwigshafen



Arthur Deis, Schönbrunn

Lukas Wilde, Kleinostheim



Kilian Wilde, Kleinostheim

Stephan Rusch und Freund Martin, Brunsbüttel



Christian Anders, Berlin

Disney Pinocchio

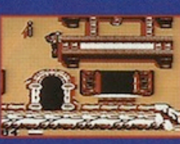


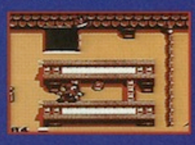
Ein Klassiker der Filmgeschichte feiert seinen zweiten Frühling: Pinocchio auf Eurem (Super) Game Boy! Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschlossen, Euch einige tiefe Einblicke in dieses faszinierende Einsteigerabenteuer zu geben und wünschen Euch viel Spaß beim Spielen! (tg)

ABSAHNEN!

Bücher und Hüte zu sammeln lohnt sich, da Ihr dafür Extraleben und Continues bekommt. Bereits hier auf den Balkonen dieses Doppelhauses könnt Ihr beginnen, Eure Konten aufzubessern. Benutzt den Wegweiser links neben dem Haus, um aufs Dach zu gelangen. Sucht dann dort oben nach einer Stelle, an der sich bröckelige Ziegel befinden und laßt Euch hier nach unten fallen. Versucht nun, Euch während des Falls an den rechten unteren Balkon zu klammern und Euch dann hochzuziehen. Seid Ihr am Balkon vorbeigesaust, könnt Ihr einen neuen Anlauf starten, bis Ihr es geschafft habt.









GEGNER



Was in der Ferne wie ein harmloses Federvieh aussieht, entpuppt sich bei Annäherung als unangenehmer Gegner. Seid Ihr nämlich mit einem dieser Tiere im Clinch, gibt es kein entrinnen, bis es sich wieder beruhigt hat. Macht also lieber einen weiten Bogen um sie!



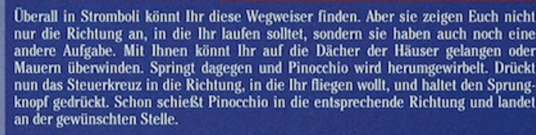
Mauern sind deshalb gefährlich, weil man nicht sieht, was sich dahinter verbirgt. Deshalb solltet Ihr Euch immer sehr langsam und vorsichtig an ihnen entlang bewegen, denn wer will schon eine Geige oder sonst irgendetwas an den Holzkopf bekommen!



Die Straßenjungen haben es faustdick hinter den ungewaschenen Ohren. Kommt Ihr ihnen zu nahe, kassiert Ihr einen Treffer. Aber auch, wenn sie nicht zu sehen sind, solltet Ihr Euch in acht nehmen. Sie werfen ihre Bälle nämlich ohne Rücksicht auf Fensterscheiben oder Holzpuppen!







WEGWEISER

Überall in Stromboli könnt Ihr diese Wegweiser finden. Aber sie zeigen Euch nicht nur die Richtung an, in die Ihr laufen solltet, sondern sie haben auch noch eine andere Aufgabe. Mit Ihnen könnt Ihr auf die Dächer der Häuser gelangen oder Mauern überwinden. Springt dagegen und Pinocchio wird herumgewirbelt. Drückt nun das Steuerkreuz in die Richtung, in die Ihr fliegen wollt, und haltet den Sprungknopf gedrückt. Schon schießt Pinocchio in die entsprechende Richtung und landet an der gewünschten Stelle.



SACKGASSE

Durch das Tor mit dem Schild „EASY" solltet Ihr nicht gehen. Denn was sich hier als leicht bezeichnet, ist eigentlich alles andere, denn durch dieses Tor kommt Ihr wieder zum Anfang der Straße. Ihr müßtet den ganzen Weg zum Schultor nocheinmal gehen! Geht lieber wieder zurück!





FALLEN



Dieses Dach gleicht eher einem Schweizer Käse!



Diese Wolken sind nicht nur Schall und Rauch!

Auf den Dächern von Strombolis Häusern habt Ihr zwar eine prima Aussicht, aber dort sind auch einige Gefahrenquellen installiert. Lauft Ihr allzu sorglos über die Zinnen, könnte es sein, daß der eine oder andere Dachziegel unter Euch nachgibt und Ihr unfreiwillig in die Tiefe stürzt. Achtet Ihr jedoch wachsam auf Eure Umgebung, könnt Ihr diese Stellen umgehen, denn die porösen Ziegel erkennt Ihr an der helleren Farbe im Gegensatz zum Rest des Dachs.

Die vielen Schornsteine bilden weitere Hindernisse auf Eurem Weg hoch über den Straßen. Der heiße Qualm, der aus ihnen aufsteigt, schadet Euren Holzgelenken. Überstürzt also nichts, sondern wartet, bis sich die Rauchschwaden aus dem Kamin verzogen haben und springt erst dann über den Schornstein. So könnt Ihr die Kamine passieren, ohne irgendeinen Schaden davonzutragen.

GESCHLOSSENE FENSTER



Eigentlich sollte man meinen, daß die Leute in so einer kleinen Stadt nichts zu verbergen haben. Aber weit gefehlt. Versucht Ihr nämlich, auf eine Fensterbank zu springen, die sich vor einem geschlossenen Fenster befindet, öffnet gerade im Moment Eurer Landung jemand die Fensterläden und Ihr werdet nach unten befördert. Darüber hinaus verliert Ihr auch noch einen Teil Eurer Lebensenergie. Seid also nicht zu neugierig und haltet Euch von den geschlossenen Fenstern fern.

BRUNNEN



Der Hebel dieses Brunnens katapultiert Euch nach oben!

Eine andere Möglichkeit, die Fassaden und Dächer der Häuser genauer zu untersuchen, bieten diese Brunnen. Pinocchio kann sie nämlich als eine Art Trampolin verwenden. Springt dazu direkt auf den Hebel. Dank seines geringen Gewichts wird Pinocchio dann vom Hebel aus nach oben geschleudert und Ihr könnt auf Dächern, Fensterbänken oder Balkonen landen, um dort vielleicht den ein oder anderen unverhofften Fund zu machen.

DIE SCHULE



Hinter diesem Tor wartet die gute Fee!

Habt Ihr dieses Tor ganz rechts unten auf der Karte erreicht, habt Ihr den ersten Level fast hinter Euch gebracht. Ihr braucht nur noch hindurchzugehen, um dahinter die Fee zu treffen, die Euch eine Medaille überreicht. Dann könnt Ihr Euch gemütlich zurücklehnen und erst lesen, wie denn die Geschichte weitergeht.

DIE ACHTERBAHN

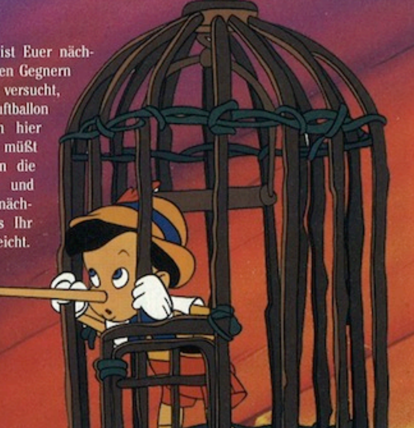
DUCKEN & SPRINGEN

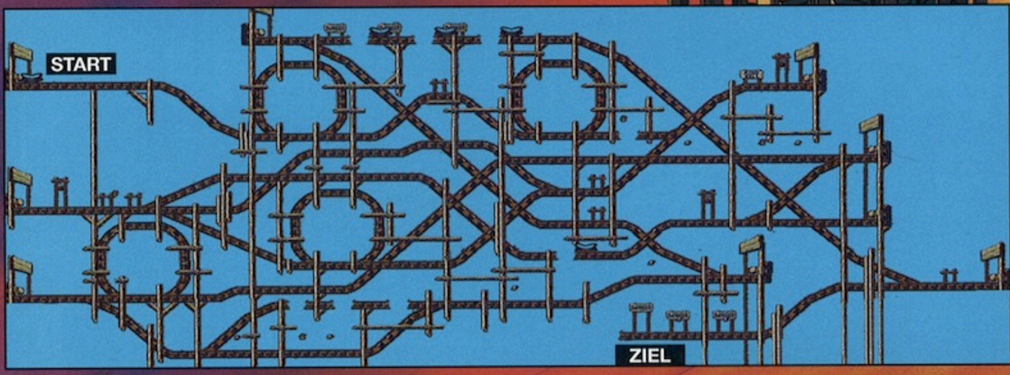




Damit Ihr die Fahrt auf der Achterbahn heil übersteht, müßt Ihr Euch an Hindernissen ducken und über Abgründe springen. Die Erbauer dieser Bahn haben anscheinend nicht von den neuesten Sicherheitsrichtlinien gehört, allerdings macht das auch den Reiz der Fahrt aus. Man weiß schließlich nie, was als nächstes kommt und ist so als Spieler voll gefordert. Prägt Euch den Verlauf der Strecke genau ein, dann habt Ihr es leichter, das Ende zu erreichen.

Der Rummelplatz ist Euer nächstes Ziel. Weicht den Gegnern geschickt aus und versucht, ganz rechts den Luftballon zu erreichen. Um hier weiterzukommen, müßt Ihr Euch dann an die Ballons hängen und immer weiter zum nächsten springen, bis Ihr die Achterbahn erreicht.



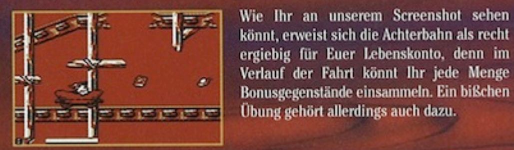


GLOCKENGELÄUT



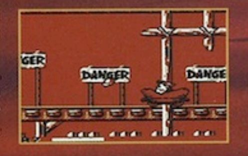
Springt an die Glocke, sonst fahrt Ihr den falschen Weg!

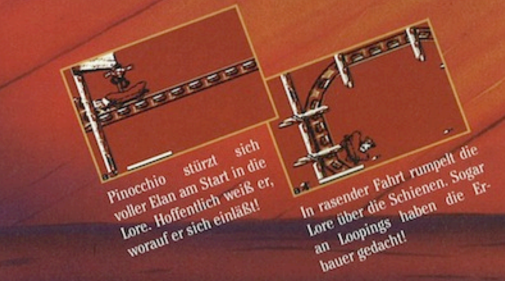
Immer wenn Ihr ein Schild mit der Aufschrift „RING BELL" seht, befindet sich in der Nähe eine Glocke. Damit Ihr den richtigen Weg über die Schienen nehmt, müßt Ihr diese Glocken läuten, denn sonst verfährt sich Eure Lore und Ihr landet in einer Sackgasse. Sollte zufällig vor einer Glocke kein Schild stehen, solltet Ihr trotzdem dagegen springen. Man weiß schließlich nie, wozu es gut ist, oder?



Wie Ihr an unserem Screenshot sehen könnt, erweist sich die Achterbahn als recht ergiebig für Euer Lebenskonto, denn im Verlauf der Fahrt könnt Ihr jede Menge Bonusgegenstände einsammeln. Ein bißchen Übung gehört allerdings auch dazu.

Wenn Ihr die Stelle mit den drei „DANGER"-Schildern erreicht habt, geratet nur nicht in Panik. Sie verkünden nämlich lediglich, daß die Strecke hier zu Ende ist und Ihr die Fahrt mit Bravour gemeistert habt. Aber der nächste Level kommt bestimmt!





Pinocchio stürzt sich voller Elan am Start in die Lore. Hoffentlich weiß er, worauf er sich einläßt!

In rasender Fahrt rumpelt die Lore über die Schienen. Sogar an Loopings haben die Erbauer gedacht!

LORENTANGO



Dieses Schild kündigt den Lorentango an!

Sobald Ihr dieses Schild seht, solltet Ihr sehr aufmerksam sein. Es kündigt nämlich eine besonders heikle Stelle der Bahn an. Ihr könnt sie auf der Karte ganz oben in der Mitte sehen. Hier müßt Ihr über einige Abgründe immer wieder in die nächste bereitstehende Lore springen. Allerdings habt Ihr nie viel Zeit, um Euch auf den Sprung vorzubereiten. Aber wer die Gefahr kennt, wird auch entsprechend reagieren können.

DUNKLE HÖHLEN

DER KRAFTAKT



Pinocchio klammert sich an den Felsen und kann sich gerade noch hochziehen!

Diese Höhle verlangt Euren Sprung- und Handgelenken schon einiges ab. Denn viele der Sprünge zur nächsthöheren Plattform sind nur mit Mühe zu meistern. Gerade noch so kann sich Pinocchio mit seinen Fingerspitzen am Felsen festhalten und muß sich dann mit aller Kraft nach oben ziehen. Wem das allerdings auf die Dauer zu anstrengend ist, kann ja die Karte zu Hilfe nehmen, um den günstigsten Weg zu suchen.

SCHATTEN

Diese Höhle hat auch ihre Schattenseiten. So sind zwischen den einzelnen Felsenebenen oftmals dunkle Nischen, in denen die Gefahr lauert. Unverhofft springen Euch schattenhafte Wesen an, die Euch ans Holz wollen. Wenn Ihr aber genau hinseht, könnt Ihr die Augen der Gestalten beim Blinzeln beobachten und rechtzeitig reagieren. Mit einem gekonnten Beinschwung kann sich Pinocchio nämlich gegen diese Gegner wehren.



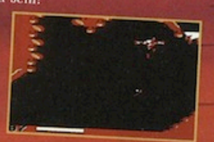




ZAUBERSTÄBE

Eine wahre Fundgrube dieser Gegenstände könnt Ihr am linken Rand der Höhle sehen. Aber von unten habt Ihr keine Chance, sie zu erreichen. Ihr müßt schon etwas nach oben klettern und Euch dann an der richtigen Stelle nach unten fallen lassen. Eure Energieleiste wird Euch dankbar sein!





ESELEI



Gleich am Start dieses Levels werdet Ihr auf einen Mann treffen, der mit einer Peitsche nach einem Esel schlägt. Um an ihm vorbeizukommen, müßt Ihr den Moment abwarten, an dem der Esel nach dem Schienbein des Mannes tritt. Dann ist dieser für einen Moment ungedeckt und Ihr könnt ebenfalls mit Eurem Holzbein zuschlagen. Ein paar solcher Treffer räumen den Widerling aus dem Weg - Für den Moment jedenfalls!

DER TIERQUÄLER

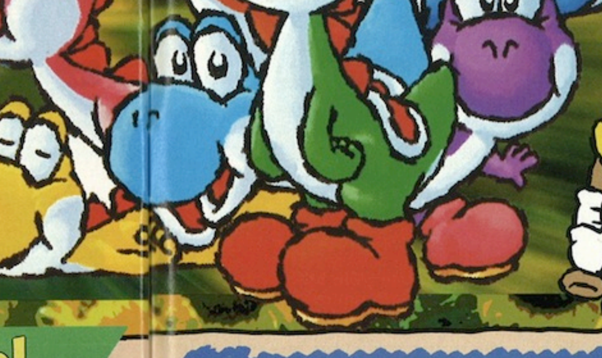
Ganz links oben, am Ausgang der Höhle, trefft Ihr abermals auf den Bösewicht mit der Peitsche. Nun ist guter Rat teuer, denn kein Esel reicht hier einen helfenden Huf. Ihr seid ganz auf Euch alleine gestellt.



Um diesen Gegner auch alleine zu besiegen, müßt Ihr Euch ganz vorsichtig nähern und mit dem Beinschwung zutreten. War die Entfernung richtig, wird er, sich das Bein haltend, ein Stück nach hinten hüpfen. Jetzt heißt es dranbleiben, denn nach fünf dieser Treffer ist er endgültig besiegt. Jetzt könnt Ihr die Höhle verlassen und Euch dem nächsten Level widmen!



SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND



Nach den aufregenden Erlebnissen in der ersten Welt, erwarten Euch nun in der zweiten weitere Nervenkitzel auf der Yoshi Insel. Super Baby Mario hat sich noch lange nicht in die Windel gemacht und einen tierischen Spaß an der ganzen Rettungsaktion gefunden. Wenn Ihr an Baby Marios Vergnügen teilhaben wollt, dann bringt die Yoshis sicher durch die zweite Welt. (jk)

WELT 2-1 Schwarzwälder Felsenhagel

Dieser Level wäre selbst Reinhold Messners Alptraum. Gigantische Felsen schweben in der Luft und dienen als Plattformen. Sobald Ihr sie erklommen habt, machen sie einen Abflug und stürzen ins bodenlose Nichts. Verweilt nicht zu lange auf diesen Felsen.





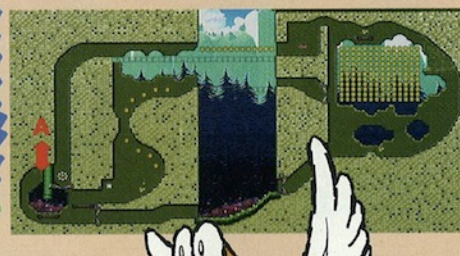
START

A B C D

1 Schnuffel

Wenn Ihr bei B in die Röhre steigt, werdet Ihr Schnuffel treffen. Dieser treue, etwas dumpfe Vierbeiner kann Yoshi auf den Rücken nehmen und ihn über gefährliche Stellen tragen.













D E F ZIEL

2 Der Himmel stürzt ein!

Eigentlich ist es nicht der Himmel der herabfällt, sondern gigantische Felsbrocken. Erschwerend kommt noch hinzu, daß der Bildschirm automatisch nach oben scrollt. Ihr müßt also geschickt versuchen, alle Gegenstände einzusammeln, ohne von einem der Felsen erwischt zu werden. Haltet Ihr Euch zu lange an einer Stelle auf, kann es leicht passieren, daß Ihr eingekesselt werdet und es keinen Ausweg mehr gibt.







F E B C

WELT 2-2

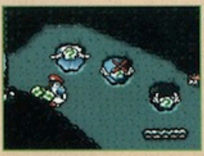
Wer diesen Level spielen und zudem noch 100 Punkte erreichen will, muß sich mächtig ins Zeug legen. Die Baseball-Freaks in diesem riesigen Level und die Bad Rats werden Yoshi ganz schön ins Schwitzen bringen. Besonders die Bad Rats, Eierdiebe der ganz unverschämten Art, setzen der kleinen Kröte gehörig zu.



WELT 2-3

Im Grinsewald geht es so unheimlich zu, daß Euch das Grinsen sicher schnell vergeht. In diesem düsteren Wald leben die Grinse Schleier. Mutig wie ein Löwe begibt sich die gestiefelte Kröte in den Level und schützt Baby Mario.





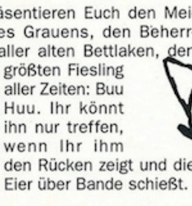
WELT 2-4

In Buu Huus Festung haben sich jede Menge Geister eingenistet. Vom Profi Buu bis zum Gruft Buu sind alle Mitglieder der Familie Buu vertreten. Viel Gruselspaß!



Boss BUU HUU

Wir präsentieren Euch den Meister des Grauens, den Beherrscher aller alten Bettlaken, den größten Fiesling aller Zeiten: Buu Huu. Ihr könnt ihn nur treffen, wenn Ihr ihm den Rücken zeigt und die Eier über Bande schießt.



DONKEY KONG COUNTRY 2™ DIDDY'S KONG QUEST™

2. WELT: KROKODIL KESSEL



Nachdem Ihr Krow, dem Endgegner aus der ersten Welt, ordentlich eins auf die Mütze gegeben habt, führt Euch der lange und sicher noch recht beschwerliche Weg in den Krokodil Kessel. Hier lauern unter anderem jede Menge stechlustiger Summbrummseln auf Euch und die glühende Lava blubbert fröhlich vor sich hin. In dieser aufgeheizten Atmosphäre heißt es kühlen Kopf zu bewahren! (mp)

LEVEL 2-2 BÖLLERGRUBE



Wenn Ihr in der Böllergrube angelangt seid, habt Ihr ja schon das erste heiße Tänzchen in dieser Welt, die Lava-Samba, hinter Euch. In der Böllergrube könnt Ihr es jetzt ordentlich krachen lassen. Oberstes Gebot lautet hier: Ihr sollt Diddy und Dixie zum richtigen Zeitpunkt in das nächste Kanonenfaß abschießen. Gelingt Euch das nicht, dann kann es passieren, daß die beiden niedlichen Äffchen recht unsanft auf einer Stechbrummsel oder vor den Füssen eines Kremlings landen. Und das wollt Ihr doch nicht riskieren, oder?

① Her mit der DK-Münze!

Der Weg zum ersten Bonusraum ist gar nicht weit. Es ist eine von Dixies leichtesten Aufgaben, vom Startplateau aus nach rechts in das Bonusfaß zu entschweben. In dem Bonuslevel muß Dixie unter den beiden Diddy & Dixie-Fässern hindurch laufen und noch einmal zum Gleitflug nach rechts ansetzen. Sofort entdeckt sie die goldene DK-Münze. Und da Mädels nunmal auf Glitzerkram stehen, ist sie nicht mehr zu bremsen.



Folgt dem Bananenpfeil nach rechts...

...und Ihr habt wieder eine der begehrten DK-Münzen mehr auf dem Konto.





LEVEL 2-3 LAVA-LAGUNE

Nicht gerade ein kühles, schattiges Plätzchen, diese Lava-Lagune. Ein Bad in der glühenden Suppe hält der stärkste Affenpelz nicht aus. Wohl dem, der einen treuen Freund wie Clapper hat! Der pflegt nämlich die jahrhundertealte Seehund-Tradition, kochende Lava in angenehm temperiertes Wasser zu verwandeln. Trotzdem müssen sich Diddy und Dixie beeilen, denn ihnen steht nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Danach heizt sich das Wasser in Sekundenschnelle wieder auf 100 Grad auf. Beeilung!

Der Trick mit dem Seehund

Sieht er nicht richtig putzig aus? Diddy und Dixie sind froh, daß sie sich auf ihren treuen Freund mit Namen Clapper jederzeit verlassen können. Wenn's brenzlig bzw. die Lava zu heiß wird, hilft ein Sprung auf den niedlichen Clapper. Der waltet dann sofort seines Amtes und läßt die Lava auf Badewannentemperatur abkühlen. Nichts wie hinein ins kühle Naß!



Wo eben noch kochende Lava floß...



...läßt es sich jetzt fröhlich planschen.

① Ich will noch eine DK-Münze!

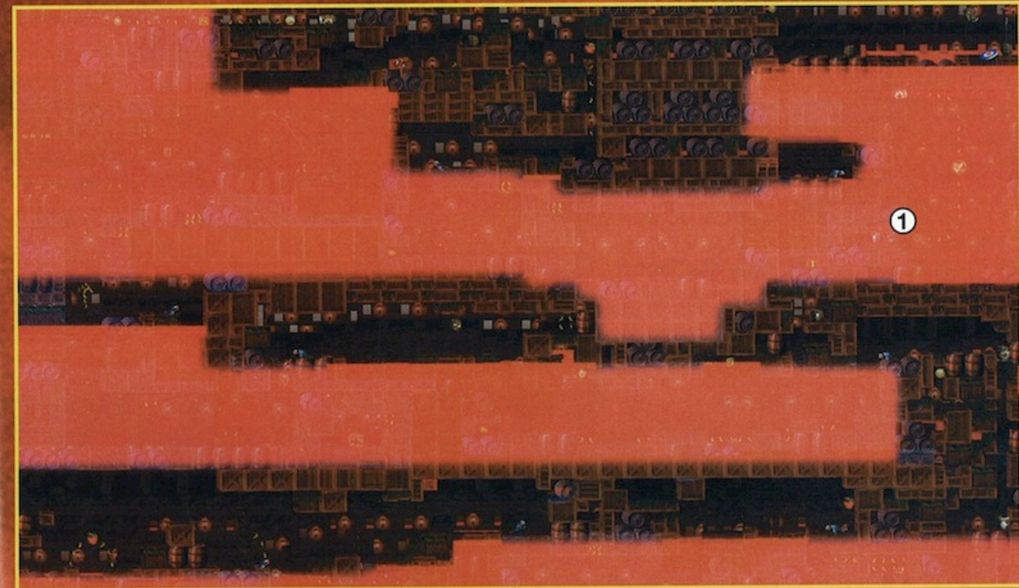
Ja ja, Mädels können manchmal einfach nicht genug bekommen. Aber da Diddy ein Kavalier alter Schule ist, tut er Dixie den Gefallen und holt ihr die nächste DK-Münze. Dabei ist es diesmal wahrlich kein Zuckerschlecken. Nachdem Ihr kurz vor dem Ziel zum letzten Mal auf Clapper gehüpft seid, solltet Ihr nach rechts unten tauchen. Laßt Euch von der immer heißer werdenden Lava nicht irritieren, denn das Faß mit dem Ausrufezeichen macht Euch vorübergehend unverwundbar. Dann schnell nach rechts gepaddelt, und die DK-Münze ist Euch. Aber denkt daran, daß Ihr nicht ewig in der kochenden Brühe herumschwimmen könnt.



Uff, gerade noch das rettende Faß erreicht.



Dixie wird stolz auf mich sein!



LEVEL 2-4 HEISSER RITT

Langsam beschleicht Diddy und Dixie das Gefühl, sie hätten sich in eine finnische Sauna verirrt. Der heiße Ritt bringt sie mächtig ins Schwitzen. Auf den blauen Heißluftballons schweben sie über der glühenden Lava und müssen dabei noch darauf achten, daß dem Ballon nicht die Luft ausgeht oder sie mit einer der vielen Stechbienchen kollidieren. Doch mit Rambis Unterstützung kommt Ihr ein ganzes Stück weiter. Schließlich ist sein spitzes Horn größer und weitaus gefährlicher als jeder Bienenstachel.



Eine Ballonfahrt, die ist lustig...

Vor allem, wenn Rambi mit von der Partie ist. Zunächst sind Diddy und Dixie noch ein wenig skeptisch, ob der Heißluftballon Ihren nicht gerade zierlichen Kumpel Rambi tragen kann. Doch als sie merken, daß das Nashorn keine Gewichtsprobleme hat, nehmen sie ihn gerne mit auf die Reise. Schließlich weiß man nie, ob man die Dienste des treuen Nashorns nicht einmal in Anspruch nehmen muß. Und in der Tat können sie Rambis Hilfe gut gebrauchen. Unterwegs begegnen ihnen nämlich jede Menge unangenehmer Genossen.



Doch stechlustige Summbrummseln...



Eigentlich ist Rambi ja ein recht friedlicher Geselle.



...oder fiese Kremlings kann er einfach nicht ausstehen. Und tschüß!









1 Der Griff nach den Sternen

Dixie hat sich dazu entschlossen, ihr Glück einmal als Sterntalerin zu versuchen. Ein bißchen hat es schon gedauert, bis sie den unter dem Plateau versteckten Eingang zum zweiten Bonusraum gefunden hatte. Der Rest ist dann aber kein Problem mehr. Ihr müßt Euch einfach von Kruncha, der auf dem Plateau herumstampft, fernhalten und dann mit Dixie zum Gleitflug ansetzen. Dank ihrer wasserstoffblonden Mähne kann sie bequem vor den Felsen schweben und ganz in Ruhe auf dem Bonusfaß landen.



Von dem Felsplateau unterhalb des Mitteltores aus...



...kann Dixie in das Bonusfaß schweben.



Dann heißt es eifrig Sterne sammeln.



Was Euch noch erwartet

Nach dem heißen Ritt ist der Weg, der Euch aus dem Krokodil Kessel herausführt, nicht mehr weit. Doch das letzte Level „Squawks Schacht" nimmt noch einmal Eure ganze Konzentration in Anspruch. Es erfordert etwas Übung, die rotierenden Kanonenfässer zum richtigen Zeitpunkt in die richtige Richtung abzufeuern. In der zweiten Hälfte des Levels packt Euch dann der brave Papagei Squawks am Kragen und jongliert Euch an den verschiedenen Gefahrenquellen vorbei.



Bevor Ihr dann zum Sprung in die nächste Welt ansetzen könnt, erwartet Euch noch die Auseinandersetzung mit dem Endgegner des Krokodil Kessels. „Kleevers Feuerschwert" solltet Ihr nicht unterschätzen. Sechsmal müßt Ihr es mit den Kanonenkugeln erwischen, bevor es in tausend Teile zersplittert. Nach jedem Treffer müßt Ihr dabei über die Haken hinweg die Seite wechseln.





Astérix & Obélix®

Die Reise geht weiter

Das war aber auch wirklich eine dämliche Idee Cäsars, rund um das allseits beliebte gallische Dorf mit dem schwergewichtigen Häuptling und dem jaulenden Barden einen Palisadenzaun ziehen zu lassen. Als ob so eine Aktion Asterix und Obelix beeindrucken würde! Ganz im Gegenteil, sie machen sich zu einem lockeren Trip durch das gesamte römische Reich auf, um Cäsar zu zeigen, wo der Hammer hängt. (mp)

Voller Reiselust nimmt unser leicht übergewichtiger Freund sein neues Ziel in Angriff.

ACT 10: Auf dem Land

Willkommen im antiken Griechenland! Nachdem sich unsere beiden gallischen Kumpels im Hafen von Piräus ein wenig umgesehen haben, zieht es sie jetzt aufs Land. Ihr Ziel ist klar: bei den Olympischen Spielen wollen sie speziell ihren römischen Mitstreitern ordentlich eins auf die Mütze geben.

1 Römer klatschen!

Dieser grimmig dreinschauende Geselle scheint in seinem Leben noch nie gelacht zu haben. Um ihn aus den Sandalen zu dreschen, solltet Ihr über den Block auf die andere Seite springen und ihm zwei ordentliche Treffer verpassen. Das hat er sich verdient!

2 Hüpfi-Hü!

Hüpf Dickerchen, hüpf! Von dem Felsen aus erreicht Ihr mit zwei Sprüngen den linken Einzelblock. Mit einem gezielten Fausthieb könnt Ihr dann Euer Energiekonto auffrischen. Aber achtet auf den Bienenschwarm, der in dieser Gegend herumschwirrt. Er ist nicht gut.

CT 11: Olympia

Von hier aus ist der Weg zur Wettkampfarena nicht mehr weit. Asterix und Obelix brennen schon darauf, ihr sportliches Talent unter Beweis zu stellen und sich die Siegeslorbeeren abzuholen.





❶ Laßt es krachen!

Da ist der Römer aber auch selber schuld! Wer sich ausgerechnet unserem schlagkräftigen Obelix in den Weg stellt, muß durchaus mit einem längeren Zwangsaufenthalt in einem Lazarett rechnen.



❷ Ehekrach???

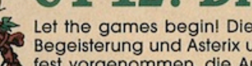
Aus diesem Fenster fliegen in regelmäßigen Abständen tönerne Krüge herab. Anscheinend wird hier ein heftiger Ehekrach ausgetragen.





CT 12: Die Arena

Let the games begin! Die Zuschauer rasen vor Begeisterung und Asterix und Obelix haben sich fest vorgenommen, die Arena nur mit dem Lorbeerkranz des Siegers in der Hand zu verlassen.



❶ 100-Meter-Lauf

Obelix muß sich mächtig ins Zeug legen, um die anderen Athleten hinter sich zu lassen. Immerhin hat er durch seinen Bauchumfang einen kleinen Vorteil, wenn es gilt, als erster die Ziellinie zu überqueren.

❷ Hürdenlauf

Jetzt wird es noch ein bißchen schwieriger. Schließlich kann das exakte Timing beim Sprung über die Hürden über Sieg und Niederlage entscheiden.

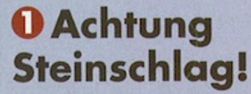


❸ Speerwerfen

Also Kraft hat er ja wirklich genug, der gute Obelix. Wer als Kind schon in den Zaubertrank gefallen ist, hat beim Speerwerfen ordentlich Power.

CT 13: In der Wüste

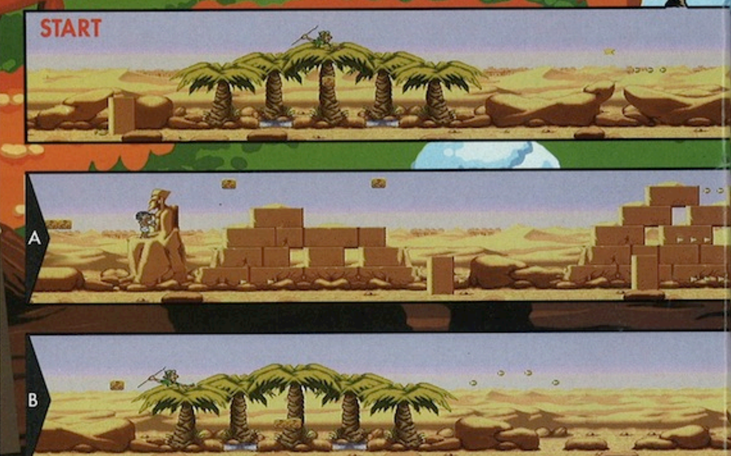
Nach ihrem Triumph bei den Olympischen Spielen, reisen unsere gallischen Helden direkt weiter nach Ägypten, wo sie beim Pyramidenbau behilflich sein sollen. Keine leichte Aufgabe, zumal die sengende Sonne erbarmungslos vom Himmel knallt. Doch davon lassen sich Asterix und Obelix nicht abschrecken.

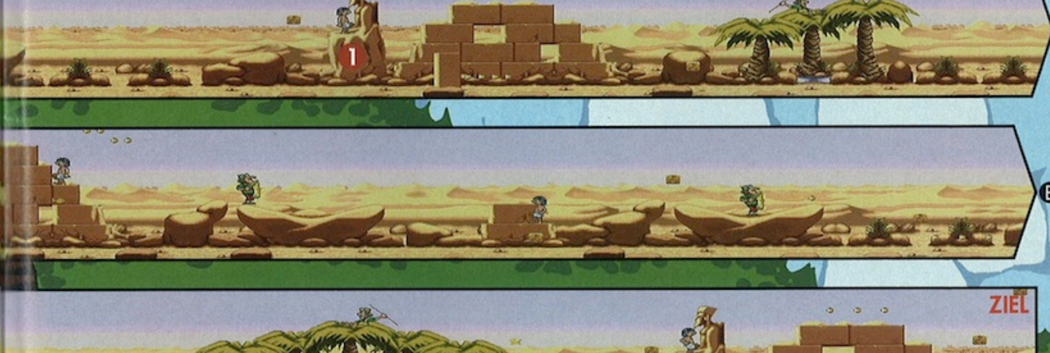


❶ Achtung Steinschlag!

Vor lauter Begeisterung für die schönen Künste sollte sich Obelix nicht von den herabfallenden Gesteinsbrocken treffen lassen. Die lassen nämlich seinen Energiebalken schrumpfen.







Nintendo System Charts



1

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Charts

Platz	Titel	Tendenz	Vormonat
1	Super Mario World 2 – Yoshi's Island	●	1
2	Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest	●	2
3	The Legend Of Zelda – A Link To The Past	●	3
4	Secret Of Evermore	●	4
5	Earthworm Jim 2	▲	–
6	Donkey Kong Country	▼	5
7	Secret Of Mana	▲	9
8	Super Mario Kart	●	8
9	Super Metroid	▲	10
10	International Superstar Soccer Deluxe	▲	–
11	Asterix & Obelix	▼	6
12	Illusion Of Time	▼	7
13	The Great Circus Mystery	▲	–
14	Soul Blazer	▲	–
15	Mega Man X2	▲	–
16	Super Mario World	▲	–
17	Theme Park	▲	–
18	Demon's Crest	▲	–
19	Die Schlümpfe	▲	–
20	Tim In Tibet	▲	–

PROFI CHECK



NAME: Viola Herzberger
ALTER: 26
JOB: Sales Administration

Wie schön ist es doch, echte Freunde zu haben! Von ihrer besten Freundin erhielt Viola den wertvollen Tip, sich bei Nintendo zu bewerben. Seit Juni 1994 ist die gelernte Industriekauffrau Mitglied der Nintendo-Familie und arbeitet hier in der Abteilung Sales Administration. Sie betreut telefonisch und schriftlich Kunden der Unterhaltungselektronik und steht ihnen bei Fragen oder Problemen mit viel Fachwissen kompetent zur Seite. Die sympathische Rheinland-Pfälzerin, die in Hessen wohnt und in Bayern arbeitet, erledigt ihren Job mit viel Elan. Zusammen mit ihrem Kollegen Wolfgang Sittinger sitzt sie in einem Büro, das eher an einen undurchdringlichen Dschungel erinnert. Grünpflanzen, wohin das Auge blickt! Wenn Viola in ihrer Freizeit nicht gerade knifflige Knobel-Games wie „Tetris" oder „Mario's Picross" spielt, widmet sie sich ihrem Lieblingshobby, der Malerei. Egal, ob Aquarell, Acrylmalerei, Ölgemälde oder Zeichnungen mit Pastellkreide – Viola malt für Ihr Leben gern.

CHALLENGE

Diesmal haben wir uns für Euch eine Herausforderung ausgedacht, die Euch zur Verzweiflung treiben wird. Es handelt sich um das Spiel „Illusion of Time". Schickt uns ein Foto des Endgegners, der sich in dem Extralevel befindet. Den Extralevel findet Ihr allerdings nur, wenn Ihr genügend Juwelen gesammelt habt. Viel Spaß bei der Suche! Wenn es Euch gelungen ist, den Endgegner zu fotografieren, dann schickt das Bild an den Club Nintendo. Wir werden die ersten 10 Einsender im Club Nintendo Magazin veröffentlichen.

In der letzten Challenge fragten wir, wie man bei „Super Mario World 2 – Yoshi´s Island" sechs dicke Eier erhält. So lautet die nicht ganz einfache Lösung: Man muß dazu in Level 2-7 die ersten beiden Slim Guys verschlucken, nach links laufen, durch die Tür gehen, die dort befindlichen Slim Guys an einen Punkt locken und sie anschließend verschlucken, bis man sechs dicke Eier hat. Hier die Liste der Leser, deren Lösungen zuerst eintrafen: Alexander Beile, Zierenberg; Marlis Hogelback, Wildeshausen; Fabian und Robert Pacholke, Berlin; Philipp Bohrmann, Neustadt; Rouwen Nixdorf, Gelsenkirchen; Josef Schurig, Stuttgart.



1

GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

Charts

Platz	Titel	Tendenz	Vormonat
1	Zelda IV – Link's Awakening	●	1
2	Donkey Kong Land	●	2
3	Kirby's Dream Land 2	●	3
4	Wario Land – SML3	●	4
5	Mystic Quest	●	5
6	Asterix & Obelix	●	6
7	Donkey Kong	●	7
8	The Adventures Of Lolo	▲	–
9	Street Fighter 2	▼	8
10	Wario Blast	▼	9

2



3

NOW PLAYING

Der Frühling bescherte den Redakteuren nicht nur die ersten Frühlingsgefühle, sondern auch eine Flut an neuen Spielen. Hier die aktuellen Hits der Redaktion:

ANNETTE hat bei „Donkey Kong Country 2" keine weiteren Bonusräume gefunden und beschäftigt sich deshalb mit einem Spiel, das etwas einfacher ist. Ihr Favorit ist zur Zeit „Space Invaders".

CLAUDE versucht, seinem Vorbild nachzueifern. Er trägt nur noch rosa und hat seinen Stuhl gegen einen Gesundheitsball eingetauscht, um sich besser in Kirby hineinversetzen zu können. Sein Fave ist „Kirby's Dream Course".

JOHN ist ebenfalls im Kirby-Fieber. Auch er hat den rosa „Puffie" liebgewonnen und drückt deshalb bei „Kirby's Block Ball" fleißig den A-Knopf, um seinen Freund möglichst oft begrüßen zu können.

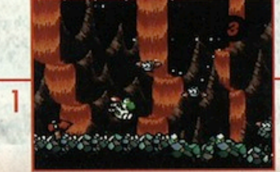
MARCUS und **MARKUS** sind begeistert von einem Helden der etwas anderen Art. Aus ihrem Büro hört man merkwürdige Geräusche und seltsame Laute, denn die beiden verbringen ihre Mittagspausen meist mit „Boogerman".

THOMAS hat sich mit seinem Hund „Sellemols" nach Evermore begeben, um in „Secret Of Evermore" mal eben nach dem Rechten zu sehen. Wie wir ihn kennen, wird sein Ausflug jedoch nicht lange andauern.

MEINE TOP 3

Annette „Netty" Bernert, die 29jährige Redaktionsassistentin, ist die gute Seele der Club Nintendo-Redaktion. Im April 1992 begann die gelernte Arzthelferin als Empfangsdame bei Nintendo, bevor sie dann im August 1994 in die Publication-Abteilung wechselte, um alle administrativen Aufgaben zu übernehmen und die Redakteure zu entlasten. Ihre Hobbies sind das ausgiebige Schlafen, gut Essen gehen, als Beifahrerin auf dem Motorrad sitzen und „Born To Be Wild" singen. In ruhigen Minuten findet sie auch noch die Zeit, in dicken Wälzern zu schmökern. Bevor sie zu Nintendo kam, hatte sie noch nie mit Videospielen zu tun, doch mittlerweile hat sie sich zu einem echten Videospiele-Freak entwickelt und versucht, selbst die kniffligsten Spiele zu knacken. Hier ihre Favoriten:

1. Super Mario World 2 – Yoshi's Island
2. Donkey Kong Country 2 – Diddy´s Kong Quest
3. Donkey Kong Country



1

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
JUMP'N RUNS

Charts

Platz	Titel	Tendenz	Vormonat
1	Super Mario World 2 – Yoshi's Island	●	1
2	Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest	●	2
3	Donkey Kong Country	●	3
4	Asterix & Obelix	●	4
5	The Great Circus Mystery	▲	–

2



3





Teil 1

Zelda und Link

Mitte der achtziger Jahre begann mit „Donkey Kong" und „Mario Bros." der weltweite Siegeszug des NES. Es folgten noch viele ähnliche Spiele, bis 1987 „The Legend Of Zelda" erschien und ein völlig neues Genre schuf. Verantwortlich für das Spiel waren die beiden Programmdesigner Shigeru Miyamoto und Takashi Tezuka, die sich zum Ziel gesetzt hatten, ein märchenhaftes Abenteuerspiel mit Action-Elementen zu entwickeln. Der Begriff Action-Adventure war geboren.

Takashi Tezuka, ein großer Liebhaber von Fantasy-Romanen wie zum Beispiel Tolkiens „Herr der Ringe", schrieb das Drehbuch für die ersten beiden Spiele aus der Zelda-Serie. Von ihm stammt die Idee einer überirdischen Macht mit dem Namen Triforce, die das Fantasieland Hyrule mit magischer Energie versorgt. Das Triforce symbolisiert die drei wichtigsten Tugenden der Hylianer (Kraft, Mut und Weisheit) und ist das begehrte Objekt von Ganondorff, einem zwielichtigen Zauberer, der sein Reich der Finsternis um das Land Hyrule erweitern möchte. Um die Geschichte zu vervollständigen, mußte Tezuka nur noch den tapferen Helden Link erfinden, der es mit Ganondorff aufnimmt. Damit auch etwas Romantik in die Sache kommt, wurde die bildhübsche Prinzessin Zelda integriert, die darüber hinaus auch die Hüterin des Triforce ist.

Nun war Tezukas Arbeit getan und viele andere Programmierer währen wahrscheinlich an der Umsetzung dieser umfangreichen Geschichte gescheitert, weswegen man Super Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto mit dem Projekt beauftragte. Zunächst beschäftigten sich mehr als zehn Zeichner damit, die verschiedenen Landschaften Hyrules und die Hauptfiguren zu zeichnen. Nachdem anschließend die Programmierung abgeschlossen war, dachte man sich versteckte Gegenstände und andere Geheimnisse aus, die der Spieler später entdecken sollte.

Jedes Spiel der Zelda-Serie war seinerzeit technisch auf dem allerneuesten Stand. „Zelda II – The Adventure Of Link" bot erstmals die bekannte Vogelperspektive aus dem ersten Teil kombiniert mit einer Seitenansicht bei den Monsterkämpfen. Für das Drehbuch zu „Zelda III – A Link To The Past" erhielt der Autor Kensuke Tanabe einen Preis vom japanischen Kultusministerium, der Soundtrack erhielt von der Fachpresse eine Art Videospiel-Oscar. „Zelda IV – Link's Awakening" war 1993 das umfangreichste Game-Boy-Spiel, das bis dahin programmiert wurde. Diese Fakten lassen darauf hoffen, daß auch „The Legend Of Zelda V", das zur Zeit in Arbeit ist und voraussichtlich 1997 für das Nintendo 64 Disk Drive erscheinen wird, auch in technischer Hinsicht keine Wünsche offen lassen wird.



The Legend Of Zelda (NES, 1987)

Ganondorff hat zwei der drei Triforce-Fragmente in seinen Besitz gebracht. Das dritte Fragment wurde in seine Einzelteile zerlegt und in mehreren Palästen versteckt. Links Aufgabe ist es, das dritte Triforce-Fragment zusammenzubauen und Ganondorffs Plan zu vereiteln.



Zelda II – The Adventure Of Link (NES, 1988)

Auf Prinzessin Zelda lastet ein schrecklicher Fluch, der erst aufgehoben wird, wenn Link das Triforce des Mutes findet. Dazu muß er sechs geheimnisvolle Paläste aufsuchen, um an die Zauberkristalle zu kommen, mit denen sich der Palast des Mutes öffnen läßt.



Zelda III – A Link To The Past (SNES, 1992)



Ganondorff hat Prinzessin Zelda entführt, um mit Hilfe des Amulettes, das sie um ihren Hals trägt, den Schutzwall um das Land Hyrule zu zerstören. Link läßt sich in Ganons Schattenwelt teleportieren, um Zelda und sechs weitere Prinzessinen zu befreien und Ganondorff unschädlich zu machen.



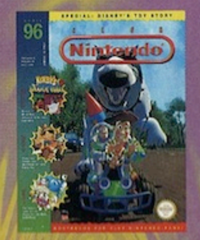
Zelda IV – Link's Awakening (GB, 1993)



Das vierte Zelda-Abenteuer spielt ausnahmsweise nicht in Hyrule, sondern auf der tropischen Insel Cocolint. Link landet, nachdem er Schiffbruch erlitten hat, am Strand der unheimlichen Insel, die von gefährlichen Monstern belagert wird. Um die Insel wieder verlassen zu können, muß Link das Geheimnis des Windfisches erforschen.



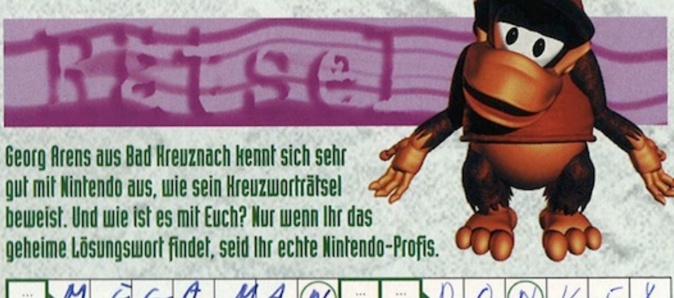
Impressum



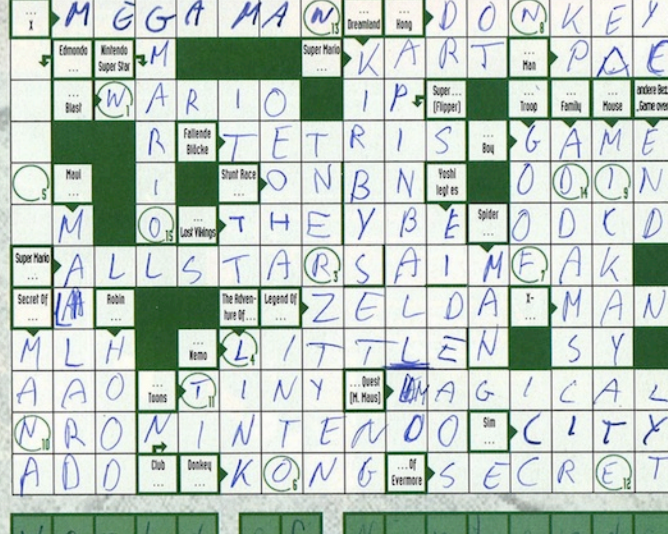
Titelmotiv: Toy Story

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Redaktionsleitung: Marcus Menold (mm)
Redaktion: John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Markus Pfitzner (mp)
Redaktionsmitarbeit: Doris Kapraun, Sonja Wegner, Heike Zang
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Spieltechnische Beratung: Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Markus Fecher, Michael Friesl, Markus Vetter
Layout (Deutschland): Petra Ljubić, Peter Schwiderek
Layout (Japan): Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung: Werbe- und Kommunikationsservice Schöttes, Ober-Ramstadt
Sparky-Illustration: Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau
DTP & Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Leser Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost-Nummer: D 31192 F
Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, 63760 Großostheim
Konsumentenberatung: 0130-58 06 (11 – 19 Uhr)
Redaktions-Fax: 06026-950310

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.



Georg Arens aus Bad Kreuznach kennt sich sehr gut mit Nintendo aus, wie sein Kreuzworträtsel beweist. Und wie ist es mit Euch? Nur wenn Ihr das geheime Lösungswort findet, seid Ihr echte Nintendo-Profis.



BUCHSTABENSALAT

Diese Personen bzw. Gegenstände hat Mubashir Ahmad Tariq aus Obertshausen unten versteckt: Yoshi, Mario, Link, Diddy, Kirby, Donkey, Wario, Super Nintendo, Game Boy, Aladdin, Samus Aran.

G H J K M N B V C F H J K L O I U J H N B G V
R T M U I O H J G F T Z U I O P E R G T Z H J
V B A M C X Y F H J W K I O J G F Z D K Z U K
H N R F T W E R G A D I D D Y P O I O H T H J
V B I U K L B C F R T R E D G Z G F N B N K L
U Y O S H I G F D S X B B N A U Z G K B N K L
H J K H J N I Z T R V Y K G M K H N E C F D X
I J H G F K B N M K L O I J E B U G Y G H V C
Z H N U J M K L O M N H Z B B T V F R J H Z D
X D S U P E R N I N T E N D O S W A W Q E R G
D F T Z U H A L A D D I N T Y U W A R I O N M
V B H S A M U S A R A N Z U H T R H G K N N M

GET THE . . .

Holt Euch das Club Nintendo Power Paket ins Haus!



6x Club Nintendo Magazin



Nintendo

POWER

+ Donkey Kong Country CD



PP0396

Das einzigartige Club Nintendo Power Paket besteht aus der „Donkey Kong Country Soundtrack CD" (abspielbar auf jedem CD-Player) und dem „Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus) und kostet nicht mehr und nicht weniger als DM 29,95 (+ DM 3,Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit der „Donkey Kong Country Soundtrack CD". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures „Club Nintendo Magazin Abonnements" im zweimonatlichen Rhythmus.

ACHTUNG: Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn Ihr es nicht sechs Wochen vor Ablauf kündigt. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem „Club Nintendo Magazin Abonnement" und einem Club Nintendo Artikel, dessen Titel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

Jetzt kommt
Leben in die Bude!

Disney's
TOY STORY



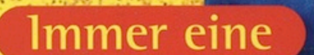




Exklusiv für Super Nintendo™

32-Mbit computergerenderte Grafik, atemberaubend animierte Charaktere, eine Wahnsinns-Story: Das ist Toy Story – das Videospiel. Faszinierend wie der computeranimierte Kinofilm von Walt Disney, aber hier sorgst Du selbst für Action! Ob Jump 'n' Run, Autorennen oder eine fantastische 3-D-Welt aus der „Ich"-Perspektive – in diesem verrückten Spiel kommt nichts zu kurz. Mit Woody, dem lassoschwingenden Cowboy, und Captain Buzz Lightyear, dem furchtlosen Weltraumranger, erlebst Du die unglaublichsten Geschichten. Steig' ein, und bestehe alle Abenteuer!

Nintendo®
HAVE MORE FUN



Nasenlänge voraus.

Disney Pinocchio











© Disney



Stark! Pinocchio, den tollen Zeichentrickfilm von Walt Disney, gibt's jetzt auch als spannendes Videospiel für Super Nintendo™ und Deinen Game Boy™. Begleite Pinocchio auf seiner Entdeckungsreise durch eine Welt, wie Du sie noch nie gesehen hast. Du gelangst sogar bis in den Bauch eines riesigen Wals. Und bei drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen hast Du auch als Einsteiger gleich die Nase vorn.



Nintendo®

HAVE MORE FUN